
DOKAN
Nº 28
795 ptas
4,78 €
ESTE MES :
• Boys Be
• Golgo13
• Vampire Princess Miyu
• Di Gi Charat
• Angel Sanctuary
• Sherlock Hound
• Gatchaman
• Warlands
• Y más...
Wonderful Days
GATEKEEPERS
¡¡CD-ROM manga de regalo!!
00028
8 414090 102292

TURBOLINUX

EL LÍDER LINUX DE ALTO RENDIMIENTO

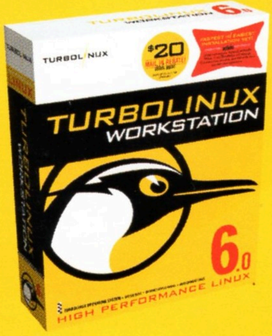
"Si hablamos de ofrecer servicios con Linux, TurboLinux es sinónimo de empresa... sin lugar a dudas, aporta una solución completa a todas las necesidades."

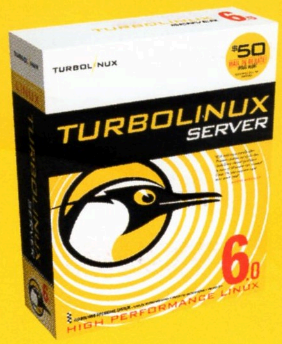
INTERNETWEEK

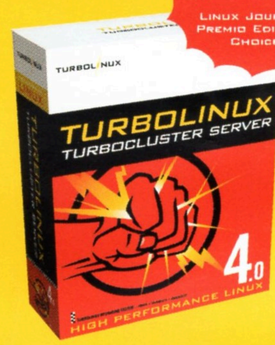
"TurboLinux ofrece uno de los mejores soportes del mercado... TurboLinux es un perfecto ejemplo de un producto de calidad real, que es uno de los motivos por los que lo valoramos tanto."

LINUX MAGAZINE, FEBRERO DE 2000

VOTADO
"mejor solución Web"
LINUX JOURNAL,
PREMIO EDITORS' CHOICE







TURBOLINUX WORKSTATION 6.0
- ¡Instalación Linux más rapida!
- 600+ aplicaciones Linux
- System Commander Deluxe, Netscape, StarOffice
- Incluye VMWare
- Herramientas de desarrollo

TURBOLINUX SERVER 6.0
- ¡Servidor Linux más seguro!
- Correo preconfigurado, DNS, FTP, Web, Internet, Intranet, Instalaciones personalizadas
- Incluye BRU Commercial Edition Backup Software por valor de $199

TURBOCLUSTER SERVER 4.0
- Soporte para más de 25 nodos en clúster
- Equilibrado dinámico de la carga
- Soporte para nodos en clúster para Linux Windows NT y Solaris
- Administración en formato Web, consola de texto o con interfaz gráfica

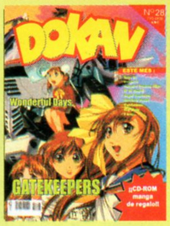
ARES MULTIMEDIA
AVDA. MARE DE DÉU DE MONSERRAT, 2
08970 SANT JOAN DESPÍ (BCN)
T: 93 480 89 30
F: 93 477 22 84

TURBOLINUX

TURBOLINUX EUROPA
SPALDINGSTR. 188
D-20097 HAMBURGO
T: +49 (0)40-27143-0
F: +49 (0)40-27143-143
http://www.turbolinux.com

Puede adquirir los productos de TurboLinux de altas prestaciones en los principales establecimientos de productos informáticos, en nuestra amplia red de VARs o en Ares Multimedia.

Los distribuidores interesados en nuestro programa VAR Partner pueden ponerse en contacto con nosotros a través de *informacion@turbolinux.com*



DOKAN

AÑO 3 Nº28 octubre 2000

Dirección
MARIA JOSÉ CASTRO
Coordinador
ENRIQUE HERRANZ
Dirección de Arte
XAVIER BURGOS
Jefe de Maquetación y Filmación
GABRIEL SÁNCHEZ-TRINCADO G.
Maquetación
ENRIQUE HERRANZ
Corrección de Textos
MORPHEUS
Directores de Producción
ALBERT RODRIGUEZ, JOSÉ GARCÍA
Traducciones
Marc Bernabé
Ilustradores
Mai , Peter
Contenido del CD
ENRIQUE HERRANZ Y MAI
Responsable de comunicación
JUAN FERNÁNDEZ
Administración
ROSANA JIMÉNEZ
Suscripciones
VANESSA RODA
Telf. 93.477.02.50
Colaboradores
Mai, Gabriel knight, Andrés G. Mendoza, Bárbara Pesquer, Carlos Alejo, Cesar Guarde, Guile, Peter, elgrangerbo , Marc Bernabé,Chizuru, Miguel Michan (Em3), Morpheus, Nacho Pikacho, Pako, Raúl J. Márquez, The Master, Verónica Calafel y Xavi Altayó

Redacción y Administración
Ares Informática S.L.
Avda. Mare de Déu de Montserrat, 2-Bis
08970 SANT JOAN DESPÍ (BARCELONA)
Tel: 93 477 02 50 Fax: 93 477 22 84

FOTOMECANICA
Ares Informática, S.L.

IMPRESIÓN
Rotographik S.A.

DUPLICACIÓN CD'S
MPO Ibérica

DISTRIBUCIÓN
COEDIS S.A.

DISTRIBUCIÓN EN ARGENTINA
York Agency
C/Alsina, 739 CP 1087 Buenos Aires
ARGENTINA

DEPÓSITO LEGAL
B-18.215-98

ARES INFORMÁTICA S.L.
Presidente
ALBERT RODRÍGEZ
Directora General
MªJOSÉ CASTRO
Director Técnico
JOSÉ GARCIA
Director adjunto
RAMÓN CARDONA

Editorial

Un año más se acercan las fechas del Salón del manga y aunque esta vez la organización ha cambiado la fecha a la primera semana de noviembre, este es el salón que más cercano me parece en comparación con los otros cinco.

En esta sexta entrega estoy ansioso por ver las nuevas adquisiciones de las editoriales. Nuevas series que llegarán a nuestro país pidiendo una oportunidad, y eso es lo que yo os pido, darle una oportunidad a los mangas que veáis en el salón. Os digo esto porque desde hace bastante tiempo se nota que la industria del anime se está comiendo terreno de la industria del manga. En un mundo ideal un manga ayudaría a que se comprara un anime, y viceversa, que la compra de un anime sirviera para que la gente comprase el manga interesado por ver cómo ha sido adaptado.

Pero claro, no es así, el anime es actualmente un soporte más atractivo para los otakus, y poco a poco el manga va perdiendo fuerza. Por eso os ruego que no deis de la lado algo que tan buenos ratos nos hizo y nos hace pasar a muchos. Si volvemos a hacer resurgir la industria del manga, quizás algún día podamos ver por estos lares cosas tan interesantes como Master keaton o las nuevas obras de Yukito Kishiro. Simplemente sería una lástima que nos perdiésemos series de una calidad insuperable simplemente porque el manga ha dejado de tener tanto interés.

Enrique Herranz

SUMARIO

STRANGE DAWN



Alira es la reina del país fantástico de Griania. Intentando salvar desesperadamente a su amado país de la guerra invoca a un demonio, pero entonces algo sale mal....el conjuro falla y aparecen dos colegialas de nuestro mundo.
Visto así parece la típica serie, pero no es así .Los habitantes del Griania son...¡CHIBIS!, sí, todos ellos, excepto las estudiantes que llegan de la Tierra.
La idea original es de Junichi Sato. Él pretendía describir la guerra y las relaciones complicadas de los demás personajes a través de los ojos de las dos chicas. Por lo que se propuso crear una historia de chibis seria.
En ella no hay magia espectacular ni personajes especialmente malignos, esto resultaba un reto para cualquier director, puesto que es una serie que intenta dar que pensar a los espectadores. El director es Shono Kamamoto que también trabajó en Gundam.Los protagonistas son:
Eri Natsuno: es una de las jóvenes que llega de la tierra, le encanta escribir historias, es muy fantasiosa. No le cae nada bien su otra compañera.
Yuko Miyabe: es la otra chica terrestre, no es de extrañar que no le guste a Eri, son como el día y la noche. Ésta es fría y realista.
Por otro lado están los personajes del mundo de Griania, la reina Alira, el joven caballero Shal (que aunque serio y concienzudo es demasiado confiado), las amigas de éste, Leka y Mani que viven en el poblado de Bersegu y que a pesar de su amistad rivalizan por su corazón.



FOR THE BARREL

Remake de Mobilesuit Gundam con un nuevo concepto con vistas al siglo XXI. Historia original de Yoshiyuki Tomno que promete pegar muy fuerte debido a su guión y a su diseño de personajes.
El crucero espacial Pegasus consta de una tripulación de 15 personas que se ven obligadas a trabajar los unos con los otros a pesar de sus diferencias y de sus instintos. Slugger Rowe, Oskar Dublin, Frau Bohr, Fu Sing-Fo, Fu Sing-Liht, Kikka Kitamoto, Koo YC Teng, Sayla Mass, Hayato Subayashi, Bright Noah, Mirai Eyland Yashima, Mark R. Cran, Shima Hachijo y Rum Dway son los 15 ocupantes de la nave. Por otro lado hay un grupo con poderes paranormales llamados "Original Four" que trabajan para la compañía Flanagan. Estos poderes sólo aparecen después de haber vivido una temporada en el espacio exterior. Cuando todos los poderes se reúnen en una sola persona se le llama "Newtype" y puede llegar a ser muy peligrosa.

HAND MAID /MAY

Ésta es la historia de un estudiante de ingeniería un poco sukebe (pervertido) llamado Kazuya Saotome. El sueño de este joven es construir un gran Mecha. Un buen día recibe un extraño paquete y en su interior aparece una preciosa robot de unos 30 cm. La historia se centrará en el misterio del paquete anónimo y en la relación entre Kazuya y su joven huésped May.



CRAYON SHIN-CHAN

La película que se estrenó hace poco ha tenido tanto éxito como se esperaba, parte del cual se debe a la canción principal de la B.S.O. interpretada por la famosa cantante y seiyuu Sachiko Kobayashi. A la salida del cine regalaban kits de supervivencia para la jungla.



HIOU SENKI



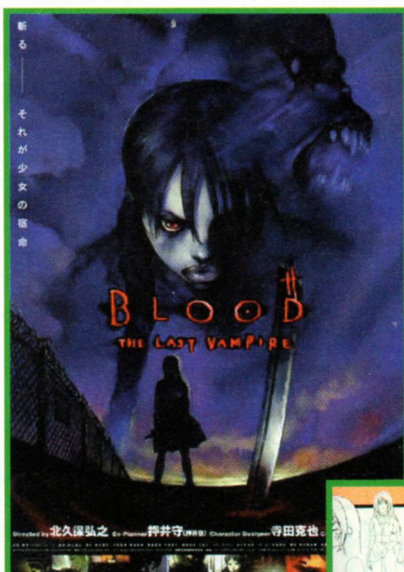
Crónica de una guerra ambientada en el Japón antiguo, 8 años después de que el mítico barco negro americano arribase en las costas japonesas.
Un día irrumpe la tranquilidad de los aldeanos un robot de unos 9 metros manejado mediante cuerdas por un grupo de chiquillos cuyas edades oscilan entre los 14 meses y los 16 años. A estos jóvenes les ha unido la misma búsqueda, encontrar a todos sus padres desaparecidos. Una forma de búsqueda un poco extraña, pero bueno....
La creación corre a cargo de BONES que fue equipo colaborador en Escaflowne y Cowboy BeBop, esta animación promete.

UCHU-JIN TANAKA TAROU

(Tanaka Tarou es un nombre muy común en Japón, sería lo mismo que aquí Juan López). Esta película está basada en el famoso manga de Yasunari Nagatosi. Se publicaba en KoroKoro Comic que es como una Biblia del manga para los niños japoneses. Todo sucede en el colegio Tonarimachi cuando llega un nuevo alumno, bueno, eso pasa cada año, pero no todos los días tu nuevo compañero de clase es un extraterrestre. El comportamiento extraño del nuevo alumno (extiende los brazos, las piernas...) acarreará las más diversas consecuencias.
Tanaka intentará hacerse amigo de Takashi Horimachi, un chico de 11 años que es muy normal y no entenderá por qué quiere estar con él. Cierran el círculo de protagonistas Kyoko Asada, compañera de Takashi y la rana James que.....¡Es el primo de Tanaka!



BLOOD THE LAST VAMPIRE



Por fin llega la nueva película de Oshii Mamoru (GITS).Se llama Blood The Last Vampire. Tiene un diseño de personajes muy innovador el cual les dota de una gran fuerza de personalidad. Este nuevo proyecto promete convertirse en un clásico de la animación.Manga Entertainment ha adquirido los derechos en Estados Unidos para la película Blood: The Last Vampire.La productora del film (Production I.G.) continuará la saga en Japón en forma de manga y como juego de PlayStation. Se está considerando estrenarla junto con otra película por lo corta de duración que es (48 minutos)

HONOO NO LABYRINTH:

S.XIX. El gobierno japonés trata de renovar el país. Todo es un caos y una lucha constante por el poder. Aoi Sigemaja (perteneciente al grupo monárquico) cansado de tanta destrucción decide marchar a Siberia. El gobierno Ruso le permite llevar a cabo su proyecto, construir una ciudad secreta lejos del alcance del mundo y de los ojos codiciosos de los hombres. Esta ciudad se llama Laberinto 4.Allí consigue junto con sus compañeros que su cultura prospere. El director, Katsuhiko Nisijima, alberga en esta ciudad historias de ambiciones, de amistad y de amor. También consigue dar un toque sexy que los fans masculinos de la serie agradecen enormemente, el vestuario femenino en la serie es un poquito.....escaso.



Los principales protagonistas son: Galan, admirador de la cultura japonesa, en especial del arte de la lucha con espadas que por cierto practica con mucha maestría. Es un joven de sangre muy ardiente......cuidado chicas. Por el lado femenino encontramos a la princesa Natsu (prometida por sus padres con un joven al que no quiere) y a su dama de compañía/guardaespaldas Kasumi.

NOTICIAS

JAPÓN



El "Mitaka Forst Ghibli Museum", exhibirá las obras del Estudio Ghibli, conocido también como el Disney Japonés, en Octubre del 2001 en el parque Inogashira, en la ciudad de Mitaka (Tokio). El museo tendrá diversas salas de exhibición así como tiendas y salas de proyección.Las obras costarán unos 5 billones de yens.Se espera que el primer año acoja entre 800.000 y un millón de personas.



Los últimos episodios de la serie LOve Hina (25 y 26) serán OVAS y saldrán en Abril del año que viene.Seguramente tendrán tanto éxito como la actual serie que se emite todos los miércoles por la cadena Tv Tokyo de 10:30 a 11:00 Su historia se basa en el manga que lleva el mismo nombre y que se sigue publicando en Weekly Shonen Magazine.



En el mes de Febrero del año que viene podremos por fin disfrutar de los nuevos trailers de la conocida serie FLCL Furi Kuri. Se piensa que será el fin de la serie de OVAS al igual que ocurrio en su antecesora Neon Genesis Evangelion.

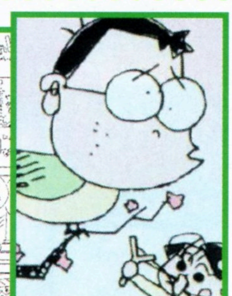


Mixx Entertainment ha perdido los derechos en Estados Unidos de la versión manga del popular anime Kareshi Kanojo no Jijou, conocido también como Kare Kano.Los derechos de la popular obra de Gainax están de nuevo libres.

Toshihiro Kawamoto (director de animación de Cowboy Bebop) y Cindy Yamauchi (animadora de Akira) se han unido para formar Spiral, un anime basado en la Web.Kawamoto diseñará los personajes para esta aventura de ciencia ficción que podremos ver en http://www.mondomedia.com a finales de año.

El anime original de Vampire Hunter D saldrá en una edición especial de DVD el 3 de Octubre.Este DVD bilingüe incluirá el cómo se hizo, el trailer del remake del anime original y un preview del nuevo juego Sony PlayStation del mismo anime que saldrá el 17 de Octubre.





Tonari no Yamada-kun (Mis vecinos los Yamada) ha sido la última película de Isao Takahata (Estudio Ghibli).Es una película sencilla que trata sobre la vida ordinaria de una familia cualquiera japonesa.El film de unos 100 minutos de duración saldrá el 17 de Noviembre a la venta,tanto en DVD como en formato VHS.

NOTICIAS ESPAÑA

NOVEDADES DE PLANETA DE AGOSTINI PARA EL SALÓN DEL COMIC

SOMOS CHICOS DE MENTA (MINT NA BOKURA)

Guión y dibujo: Wataru Yoshizumi

16 números de 64 páginas más cubiertas. 395 ptas./2,37 euros c/u

La nueva serie de Wataru Yoshizumi, la creadora de Marmalade Boy ? La familia crece y Solamente tú. En esta ocasión, la historia se centra en Noel y María, dos hermanos gemelos inseparables hasta que se produce la llegada de un amor de María que pone en peligro la relación entre ambos hermanos. ¿O no? ¿Conseguirá el amor separar a ambos hermanos, o logrará Noel conservar su especial relación con su hermana? Las respuestas, en Somos chicos de menta.

MARMALADE BOY - ILUSTRACIONES DE WATARU YOSHIZUMI

Guión y dibujo: Wataru Yoshizumi

1 número de 72 páginas más cubiertas. Blanco y negro y color. 1.995 ptas./11,99 euros

Decididamente, éste es el mes de Wataru Yoshizumi, una autora que ha roto moldes con series como Marmalade Boy / La familia crece, Solamente tú o Somos chicos de menta. Ahora se presenta una oportunidad única para tener un libro económico con una amplia recopilación de ilustraciones de la autora centrada especialmente en Marmalade Boy, pero que deja sitio a otras imágenes de otras obras.

BASTARD! 21

Guión y dibujo: Kazushi Hagiwara

Libro de 176 páginas más cubiertas. 1.200 ptas./7,21 euros

Ésta es la vigésimo primera entrega del manga más popular de Kazushi Hagiwara, tanto en Japón, su país de origen, como en el nuestro. Con una periodicidad obligatoriamente anual - pues ése es su ritmo de salida también en Japón- continúan las salvajes y metafísicas aventuras de Dark Schneider y Cía.

POKÉMON POSTERBOOK

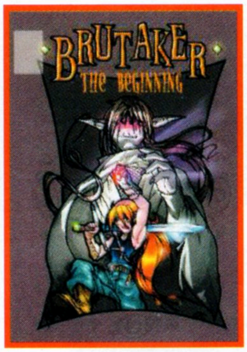
5 números de 32 páginas (16 de ellas dobles) más cubiertas. 595 ptas./3,58 euros c/u

La mejor forma de atrapar los Pokémon favoritos de cada uno son estos pósteres centrados en los personajes más importantes de la serie. Se trata de un posterbook con 16 pósteres a tamaño normal y 16 de tamaño doble, a todo color, y por un precio imbatible: 595 pesetas.

DIGIMON: EL CÓMIC

Serie abierta con números de 24 páginas más cubiertas. 295 ptas./1,77 euros c/u

¿Qué decir a estas alturas que no se sepa ya de Digimon, uno de los productos estrella de la actualidad, codiciado por todos los niños del mundo? Planeta se complace ahora en presentar el cómic de Digimon en una colección de cómics que, número a número, adapta con espléndidos dibujos los episodios televisivos de esta serie. ¡Y además, con el primer número, una fantástica carpeta de Digimon!



Dentro de la política de BURZ Cómics de publicar todo tipo de géneros y estilos posibles, nos adentramos en el mundo del manga, más que un estilo una forma muy diferente de entender el cómic. Y no lo hacemos con cualquier cosa, sino con Brutaker , un cómic de fantasía heroica con guerreros, grifos, hechiceros, gemas mágicas... eso sí, todo en clave de humor, como no podía ser menos con un guión de Queco (Verde Oscuro, Pinball). Encontramos una historia bien planificada, pero con el dinamismo y frescura que le caracterizan en sus guiones. De Laura podríamos escribir un libro entero lleno de halagos, pero simplificaremos diciendo que es una de las mayores promesas del manga español, una dibujante con una calidad avalada por diferentes premios y un montón de seguidores de su vena fanzinera. Esta mangaka que no tiene nada que envidiar a sus colegas japoneses aporta un dinamismo y limpieza en el dibujo increíbles. Es una gozada de cómic que fluye con facilidad a través de tus ojos hasta el cerebro, y tras haberlo terminado, quedas con la satisfacción de haber leído un buen cómic.


Dibujos animados · Animación digital · Efectos especiales · Multimedia
Hacía falta una revista así
A la venta el 25 de octubre
Nº 1
995 ptas.
Pixel
NORMA Editorial
Octubre 2000
Animación
3D
FX
Multimedia
VERANO ANIMADO
Repasamos todos los estrenos
ROCKY Y BULLWINKLE
Los dibus nos invaden
SOUTH PARK
El humor más gamberro
LIGHTWAVE 6.0
Newtek renueva su mejor software
EN EL CD:
CORTOS, TRÁILERS... MÁS DE UNA HORA DE ANIMACIÓN
DINOSAURIO
La nueva película de Disney
Pixel CD
NORMA Editorial
www.norma-ed.es
La primera revista de animación
para profesionales y entendidos.



CYBERPUNK MON AMOUR

A estas alturas de siglo, supongo que sería una autentica chorrada empezar explicando lo que es el Cyberpunk. Sería algo así como intentar vender una Gameboy a un japonés. Recuerdo una época en la que poca gente sabía realmente lo que este término significaba (ni siquiera yo, para ser honestos). Leer "Neuromante" se me hizo un auténtico coñazo, supongo que porque era algo tan nuevo, alejado de lo habitual, y tan denso, que era imposible que mi cerebro acartonado culturalmente pudiera asimilarlo. Por suerte, una segunda lectura consiguió hacerme cambiar de opinión.

Actualmente, cualquier retaco que se precie sabe lo que es el Cyberpunk, y te puede citar tranquilamente las mejores obras del cine, la literatura o los comics que existen. Y eso es normal, porque es a ese futuro probable al que nos dirigimos cada vez con pasos más claros y firmes.

Ralladas aparte, vamos al tema que nos concierne... Como siempre, el pueblo japonés se encarga de captar la esencia de aquello que les gusta, y adaptarlo a sus gustos (algunos lo llaman erróneamente copiar). Y no solo lo adaptan, si no que lo mejoran. Y mucho.

Esto me sirve de pie para empezar hablando, como no podía ser de otra manera, del Sensei del Cyberpunk, nuestro inigualable e inimitable Masamune Shirow.

En cualquiera de sus obras, este impresionante autor se deleita mostrándonos que el futuro que hasta ahora imaginábamos, es una burda ilusión carente de color y detalles. Leyendo 'The Ghost in the Shell', da la impresión de que Shirow no sea realmente de este tiempo, si no que haya venido de un tiempo no muy lejano para enseñarnos lo que les espera a nuestros nietos, o quizá a nuestros hijos. La profusión de detalles, explicaciones, esquemas y demás parafernalia con que adorna sus obras es realmente abrumadora. Pocas historias han conseguido que, después de haberla leído más de 10 veces, te quede la impresión de que te faltan cosas por descubrir. Y es que este hombre está enfermo, damas y caballeros; ¿de qué mente enfermiza pueden salir semejantes ideas? Bromas aparte, el más claro referente del Cyberpunk en Japón (y al que me diga lo contrario, ¡le meto una Yamaton nº1 por donde no se lo espera!)



Pero no solo de Shirow vive el otaku; tenemos otros autores capaces de saciar ese irrefrenable hambre de tecnología que tiene nuestra generación. Citemos por ejemplo a Yukito Kishiro, que con 'Alita', nos ha demostrado que realmente, los cyborg tienen sentimientos, y además te pueden dar una leche que vuelan la cara por menos de nada. Esta serie quizás se aleja un poco de la idea original del Cyberpunk, pero no por eso deja de ser válida. Un dibujo claro y dinámico, una historia realmente digna de un Oscar al mejor guión, y una tecnología tremendamente adaptable demuestran que no solo de redes neuronales vive el cyberfriki.



Por supuesto, hay otras variaciones de toda esta parafernalia, como Tony Takezaki y su 'Genocyber' o 'AD Police', e incluso podríamos citar a Katsuhiro Otomo con 'Akira', que aunque no parezca una obra de este género, incluye elementos propios del Cyberpunk, como la fusión del hombre y la máquina.

De todas formas, si hay algo que une a todas las obras de Cyberpunk de la literatura japonesa, y que las diferencia sensiblemente de las occidentales, es la obsesión nipona de encontrar el misterio del alma humana. "¿Es posible que un cyborg tenga un espíritu? ¿Y sentimientos? ¿Dónde reside el alma de un ser prácticamente mecánico o electrónico?" Alrededor de estas cuestiones y de otras muy parecidas giran todas las obras de Manga Cyberpunk, lo que consigue dotarles de una profundidad mayor de lo que esperaríamos de un género que parece dedicado a gente adicta a la tecnología.

YoshiMaligno

GATE KEEPERS:

cuidado en quien confías....



Llegar al Top 10 de anime en Japón es una ardua tarea, el listón está muy alto debido a la cantidad de competencia que hay y a la calidad que es exigida por la audiencia. Gate Keepers lo ha conseguido, actualmente ha perdido ya el liderazgo pero sigue manteniendose entre los animes más populares de Japón.¿Conseguiremos que llegue a España? No lo se pero mientras tanto os acercaré un poco a esta gran obra de animación.

Esta serie, que se emite cada lunes de 18:30 a 19:00 en el canal WOWOW, ha sido creada por los responsables de Nadesico, Kadokawa Shoten y Gonzo studio, contando tambien con los grandes nombres del estudio J.C.Staff y de D.R.Movie. De momento se espera que la historia cuente con 24 episodios, pero podrían haber cambios.



GOTOH KEIJI (Diseño de personajes y director de animación):

Éste joven de 31 años ya ha trabajado en proyectos de renombre como Bakuretsu Hunter,Nadesico,Hyper Police y el último éxito de la temporada en Japón, Gate Keepers.

Cuando Yamaguchi Hiroshi y el estudio Gonzo crearon el proyecto Gate Keepers enseguida se pusieron en contacto con este joven artista debido a su prometedora y ascendente carrera llena de trabajos de calidad como por ejemplo los anteriormente nombrados.

A Keiji le ha resultado más fácil trabajar en el anime de Gate Keepers que en el manga puesto que el primero es un trabajo en el que hay implicadas muchas personas, pero el manga es un trabajo solitario y por lo tanto más difícil.De todos modos se esforzó mucho en este anime ya que hacía 3 años que no trabajaba en ningún proyecto para la televisión.

No cree que se haga una película del anime pero hay muchas ideas nuevas que aún no se han concretado muy bien.

Todos tenemos un lado oscuro en nuestro interior.La humanidad puede traer el bien,pero al mismo tiempo también puede traer el mal.



ARGUMENTO:

La historia está ambientada en Japón en el año 1969.En el tiempo que esta historia toma lugar un gran importancia por la pilítica empezaba a estar de moda entre los estudiantes japoneses.

Los invasores están entre nosotros, a medida que se sucedan los episodios descubriremos que muchos se esconden fingiendo llevar una vida humana normal y corriente.¿Por qué se esconden en lugar de atacarnos directamente?.Por esta razón aparecerá una organización que luchará contra ellos formando el grupo de los Gate Keepers.Esta organización es la A.E.G.I.S. (Alien-Exterminating-Global-Intercept-System)

Los gate keepers son un grupo de jovenes de entre 11 y 18 años que se disintinguen de los demás mortales por un poder único que se hace notar en sus ojos.Este poder les dota de una capacidad increíble



para abrir puertas a otras



dimensiones por las que atraerán una energía superior.Los GateKeeper son enviados a la escuela Tategami donde reciben un entrenamiento avanzado en una base secreta subterránea.

Todos ellos poseen unas credenciales especiales del A.E.G.I.S para poder solucionar cualquier tipo de problema con la justicia, te vienen bastante bien cuando te dedicas a exterminar a supuestos civiles y después tienes que dar explicaciones.



También cuentan con un vehículo construido por Megami, un autobús e incluso un avión para desplazarse tras la pista del enemigo.

Poseen una gran base de datos donde aparecen todos los candidatos para Gate Keeper.

La primera en unirse al grupo es Ruriko Ikusawa, al principio estará ella sola hasta que un día aparece Shun Ukiya.

Los invasores empiezan a crear un ejército usando cuerpos humanos facilmente reconocibles puesto que van vestidos iguales,traje,maletín,gafas y sombrero oscuros excepto el líder que va vestido igual pero en tonos rojos.

El fenómeno es detectado por la A.E.G.I.S. y envía a Ruri a combatirlos.Shun está cerca contemplando todo y no duda un solo instante en correr a socorrer a Ruri, ésto hace que nazca su poder "Gate" dentro de



él.Shun entrena Kendo por lo que usará su arma contra los invasores.Ruriko, con su arco, y Shun lograrán detener al ejército invasor.Aunque Ruri descubrirá más tarde que el auténtico objetivo de la misión era descubrir al nuevo GateKeeper.

Ésto no le hará mucha gracia a nuestra protagonista ya que compartir el liderazgo no es tan agradable.

Shun ingresa en la A.E.G.I.S. y empieza a decubrir todo lo que gira entorno a la asociación, sus bases de datos, sus accesos secretos que se encuentran muchas veces en lugares tan disparatados como pueden ser la biblioteca de la escuela o un contenedor de basura....



En mitad de un concierto al que asisten Ruri y Shun son atacados por el enemigo, pero entonces descubrirán que la pianista es otra joven con poder "Gate" que tocando el piano crea una sensación muy agradable a los huma-

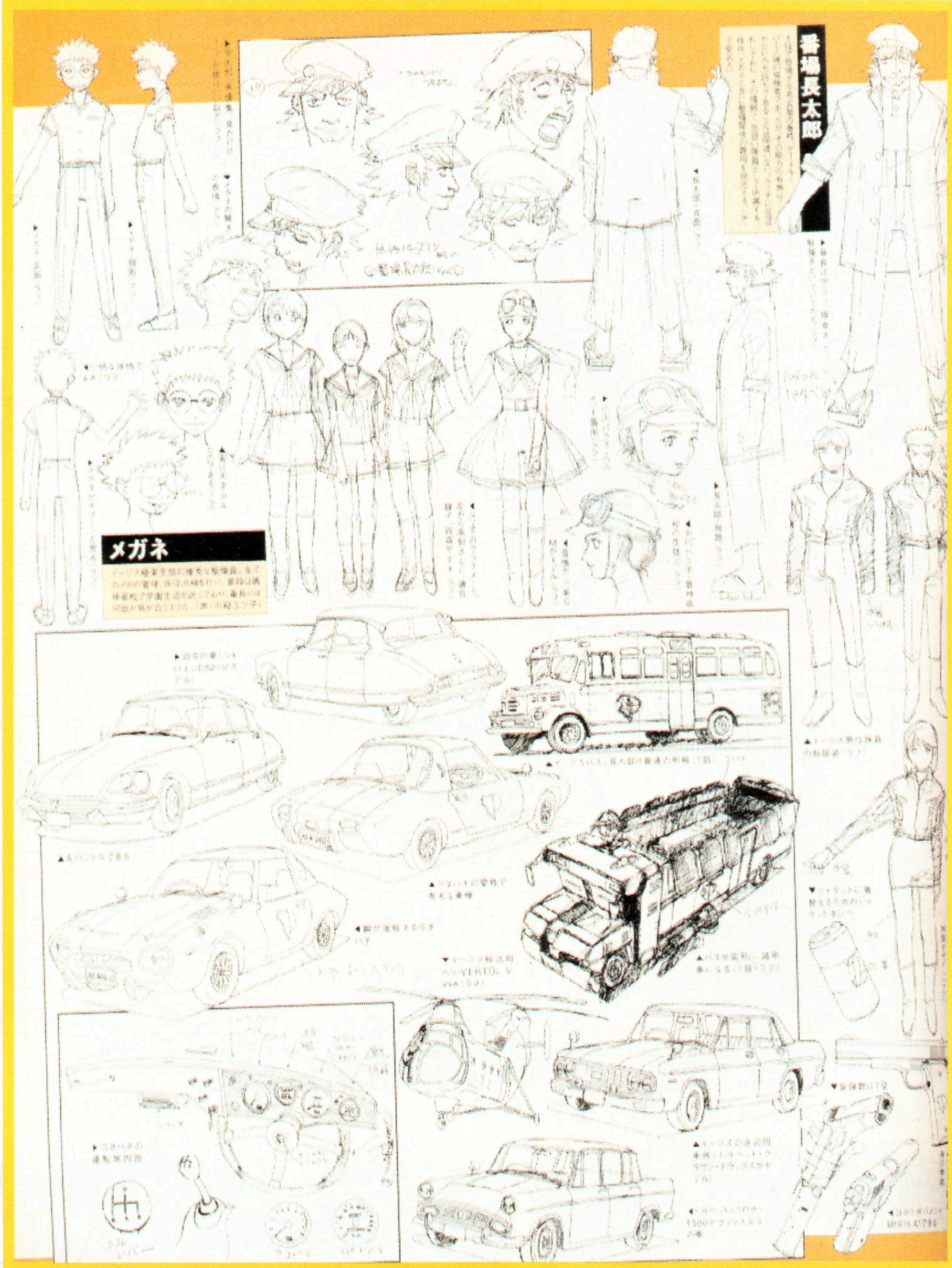
nos pero terriblemente perjudicial para los extraños invasores.Esta nueva componente es Reiko Asagiri.

Más tarde se les unirán Megami y Ban (Tyoutarou Banba),ninguno de ellos tiene poder pero gozan de otros dones como una habilidad para la mecánica asombrosa como es el caso de Megami y una gran fuerza y valentía en el caso de Ban,personaje que terminará enamorándose de Ruriko.

Después llegará Kaoru una chica que no se llevará muy bien con los demás pero terminará por comprender su misión en el grupo y se solucionarán las diferencias.Ella posee una fuerza extraordinaria capaz de, si se lo propone levantar, autobuses.



Los Gate Keepers siguen llegando pero sin un líder,la deficiente organización y el intentar resaltar por encima de otros les llevará a tener problemas en el combate.Deberán mudarse al bosque para aprender a trabajar en equipo.Allí terminarán reconociendo en Shun al auténtico líder de todos ellos.



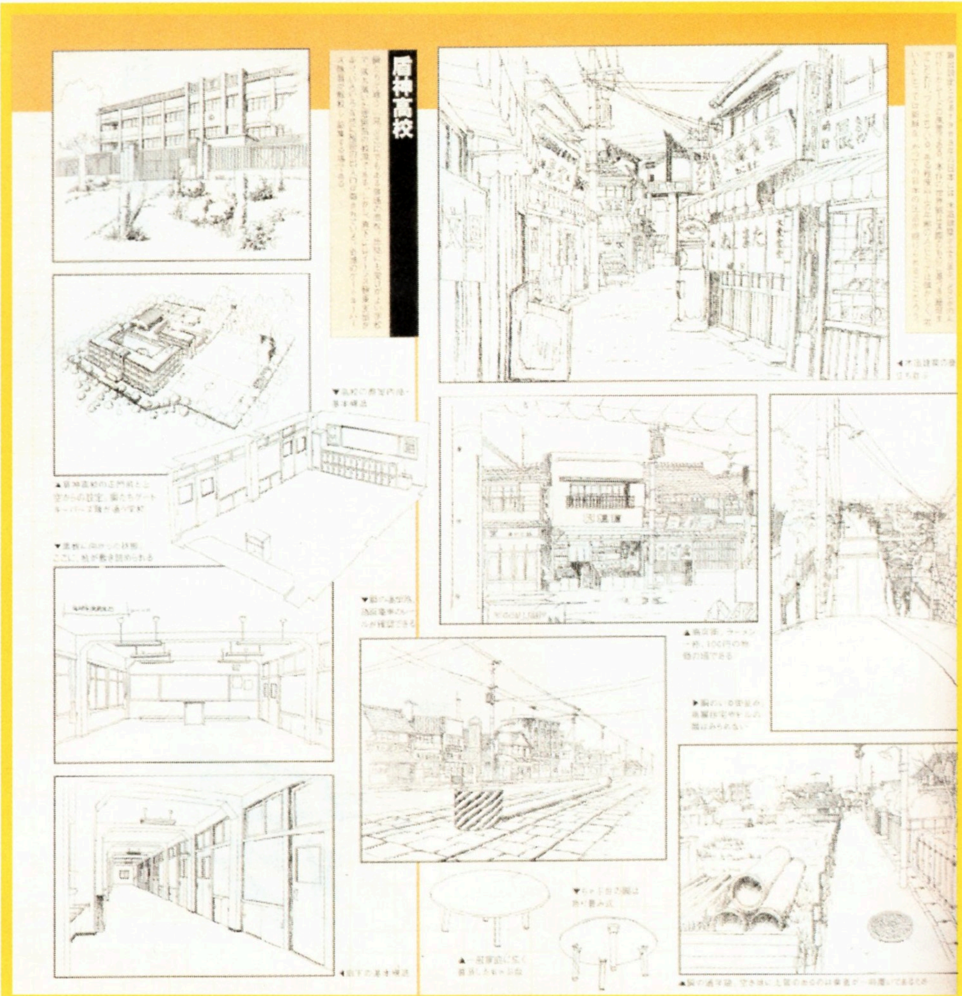
Veremos a medida que avance la serie que no todos con el poder “Gate” entran a formar parte de la organización, como es el caso de Kageyama y Yukino.



Por fín el Gatekeeper oscuro llega.Siendo humano ha optado por el bando de los invasores.Es un estudiante corriente de la escuela Tategami,al igual que Shun y el resto del equipo él también posee secretamente el poder de los Gatekeeper.El nombre de este misterioso joven es Reiji Kageyama.El piensa que deberían tomar una acción directa para cambiar el mundo.Aunque milite en el bando de los invasores tiene un sentimiento de justicia fuertemente arraigado¿Por qué Kajeyama está del lado de los invasores y no con sus compañeros del A.E.G.I.S.? ¿Cuál es el mal contra el que lucha? ¿Serán los invasores alienígenas?, ¿Serán enemigos dentro de la raza humana?



El poder “Gate” es algo que cualquiera podría potenciar puesto





que aparece cuando un intenso deseo crece en el interior de cualquiera de nosotros, este es el caso del poder de Megumi Kurogane, que apareció cuando intentaba salvar la vida de Ruriko desesperadamente.

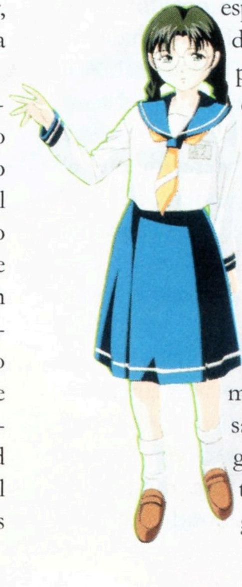
Cada uno de los miembros de Gate Keeper tiene sus propias heridas o traumas en su subconsciente.Esto hace crecer la fuerza de su poder, entonces ¿Que profunda herida esconde Kageyama?



No todos los invasores son malvados,como podremos ver el caso de Fukuoka en el episodio 8, pero con el caso de Kageyama en el otro bando nos podremos dar cuenta de que no existe una formula de humanos/buenos,invasores/malos.Esta realidad dará mucho que pensar al joven grupo de los Gatekeepers y se tendrán que replantear sus decisiones pasadas

En esta serie de animación hay que prestar una gran atención a la calidad de su animación y al trabajo realizado por ordenador que es de una gran calidad.

Otro aspecto importante a tener en cuenta es su Banda Sonora Original, en especial el Opening.Como dato curioso durante los primeros seis episodios el Opening era el Ending.



A medida que la historia avanza se complica cada vez más, los buenos se vuelven malos y viceversa.Nuestros protagonistas se encontraran en mitad de grandes decisiones.

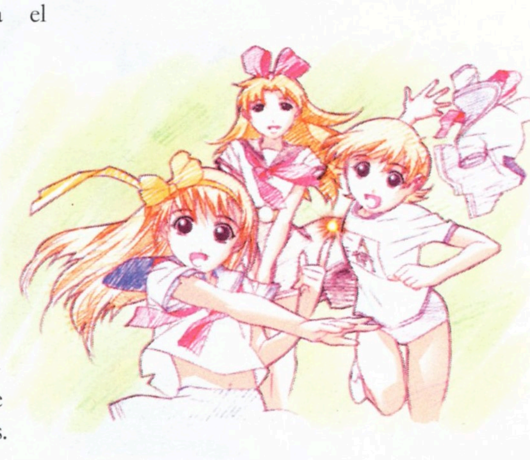
El final de la batalla se aproxima.¿Porqué los extraños invasores han aparecido en Japón?, ¿Quienes son en realidad?, ¿Cuáles son los auténticos planes de Kageyama?

Eres la única persona en quien puedes confiar, ya es imposible saber quién es invasor o humano.

Este anime arroja las preguntas fundamentales sobre la naturaleza humana y se encarga de dirigirlas al espectador de una manera concisa y directa.

A medida que se acerca el desenlace no puedes esperar más para el gran e inesperado final.

Mai
mai_san@inicia.es





RURIKO IKUSAWA: Aunque fue la primera en unirse al grupo es la segunda al mando, cosa que no le hace mucha gracia. Su arma es un arco que maneja con gran maestría. Las flechas las guarda bajo la falda en la pierna derecha. Apreciad el gran parecido que guarda con Yurika (Nadesico)



SHUN UKIYA

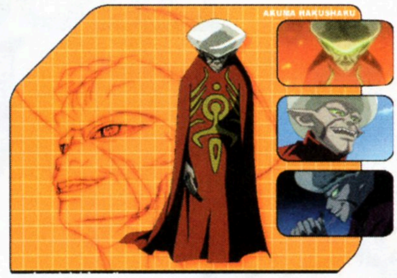
Este joven dinámico y muy valiente que se llegará a convertir en el líder de los Gate Keepers. Pelea con su arma de Kendo. Se terminará enamorando de Ruriko.



REIKO ASAGARI: Los fans de la serie dicen que es la más guapa del grupo. Es un poco torpe y no muy rápida que digamos pero cuando toca el piano vuelve locos a los invasores.

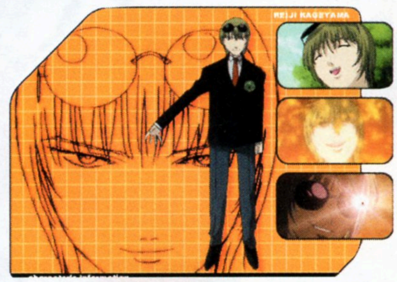


YUKINO HOUJOU: Otra joven con poderes que al igual que Kageyama tiene un lado oscuro.



AKUMA HAKUSHAKU:

Es el líder del misterioso ejército invasor.



REIJI KAGEYAMA (KAGE): Este personaje encierra muchos secretos. Es un Gate Keeper aliado con los invasores, pero no se sabrá la causa hasta el final. Tiene un apasionado interés en la justicia. Intentará llevar a su bando a Shun y a Ruriko sin ningún éxito.



FEI FEIRING:

Otro miembro llegado desde China acompañada por un monito que también forma parte del grupo. Posee un gran habilidad en artes marciales y en el control del fuego.



TYOUTAROU BANBA (BAN): Él tampoco goza de extraños poderes pero tiene una gran fuerza bruta.

ANGEL SANCTUARY

ARGUMENTO

La historia se sitúa en el pre-apocalipsis de 1999, coincidiendo con el final del milenio y los demás desastres que se acontecerán con él. Hace mucho tiempo, en un pasado no conocido por los seres del siglo XX, un ángel llamado **Alexeil**, liderando a los demonios del infierno, se enfrentó a resto de los ángeles del cielo, liderados por **Raziel**, su hermano gemelo. Sin embargo aunque Alexeil es derrotado por las fuerzas celestiales, consigue, gracias a su tremendo poder, enviar a su hermano gemelo a la Tierra, donde permanecerá encerrado para siempre. Por esta atrocidad, Alexeil es castigado y a partir de este momento sufrirá infinitas reencarnaciones y cada una de ellas tendrá un final trágico del que no podrá escapar aunque quiera.

Una vez ocurrido esto, la historia comienza presentándonos a **Setsuna Modou**, un adolescente bastante raro y al que se le ha impuesto ser la reencarnación de Alexeil. Dentro de él aparece un oculto y profundo sentimiento de amor hacia su hermana pequeña llamada **Sarah.** Quien también lo ama y desea con locura, aunque pueda parecer escabroso. Sin embargo y aunque pareciera que aquí puede haber una historia de amor puro y duro, nos encontramos con que ese amor, es siempre imposible de llevarse a cabo, ya desde sus inicios. Como era de esperar y al ser Setsuna la reencarnación de Alexeil, éste es atacado por plagas de demonios





Angel Sanctuary (o en japonés, **Tenshi Kinryoku**) es un manga de **Kaori Yuki**. Hasta el momento han aparecido 10 volúmenes y todavía no ha acabado. Es una serie bastante difícil de entender, con la que **Bandai** (productora de la misma) ha querido inferirnos un producto en que se mezclen las sensaciones de tragedia, horror y amor.





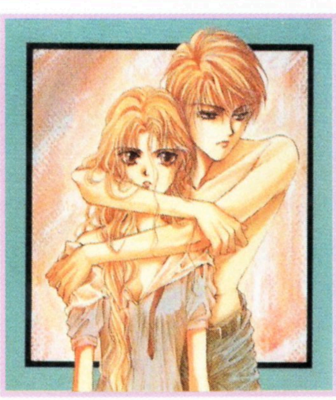
aparecidos bajo la apariencia de compañeros suyos, quienes intentarán despertar a su "maestro y señor" del interior del cuerpo del muchacho, para de este modo, conseguir retomar su batalla en los cielos celestes. El amor que Setsuna profesa a su hermana pequeña, no es considerado de gran importancia por el muchacho, hasta en el momento en que se descubre que Sarah es la reencarnación de Razeil, y por este modo y sin saber muy bien porqué, él sabe que tiene que matarla. Pero con su muerte, lo único que quiere conseguir, es expulsar a su "alma" (Razeil) y de este modo recuperar a su amada hermana. Es entonces cuando el muchacho decide despertar a su ángel interior Alexeil para recuperar así a Sarah. Hay que hacer también mención a otros personajes que si bien no son los protagonistas en los que se fundamenta la historia, también gozan de un carisma respetable. Es el caso por ejemplo de **Kira, Katou** o **Kurai**.





Esto es un breve resumen de lo que se acontece en la serie. Sin embargo si hay un punto en el que destaca **Angel Sanctuary** es el apartado gráfico. Nos encontramos ante un estilo poco usual en el manga actual, basado en el *detallismo* de los personajes y de los escenarios en los que se desarrolla la acción.

Otro punto a favor es el ambiente que se crea al leer la serie o ver el OVA, al meter personajes que son ángeles en realidad se crea una atmósfera de carácter gótico, recordándonos un poco a **Bastard**, aunque eso sí, mucho más elaborada gráficamente y de un tono visual mucho más elaborado. Pos supuesto aunque se parezca en el aspecto de los cuatro ángeles (o arcángeles), la historia que aquí se nos cuenta se desarrolla en los tiempos actuales, y no en época feudal.





Ya para terminar este avance de lo que será una serie de gran éxito en el futuro, ingredientes para triunfar no le faltan. Hay que citar que uno de los ganchos que utiliza y siguiendo con el apartado gráfico de la serie, es el diseño de los protagonistas (ambos guapos y juveniles) capaces de atraer tanto a lectoras (debido al parecido gráfico con X 1999) como a lectores (el ambiente gótico citado anteriormente unido a la belleza de Sarah, la hacen irresistible).

Gabriel knigth



La historia principal gira entorno a una pareja de jóvenes pilotos llamados *Jhun* y *Reitto*. La humanidad está sumida en un futuro incierto en el que las competiciones están a la orden del día. Además los humanos han evolucionado de manera asombrosa, siendo mitad maquinas, mitad personas, lo que hace que en muchos casos, los sentimientos de la joven *Reitto* no sean los que *Jhun* desearía encontrar. A pesar de ello, no serán muchos los pretendientes

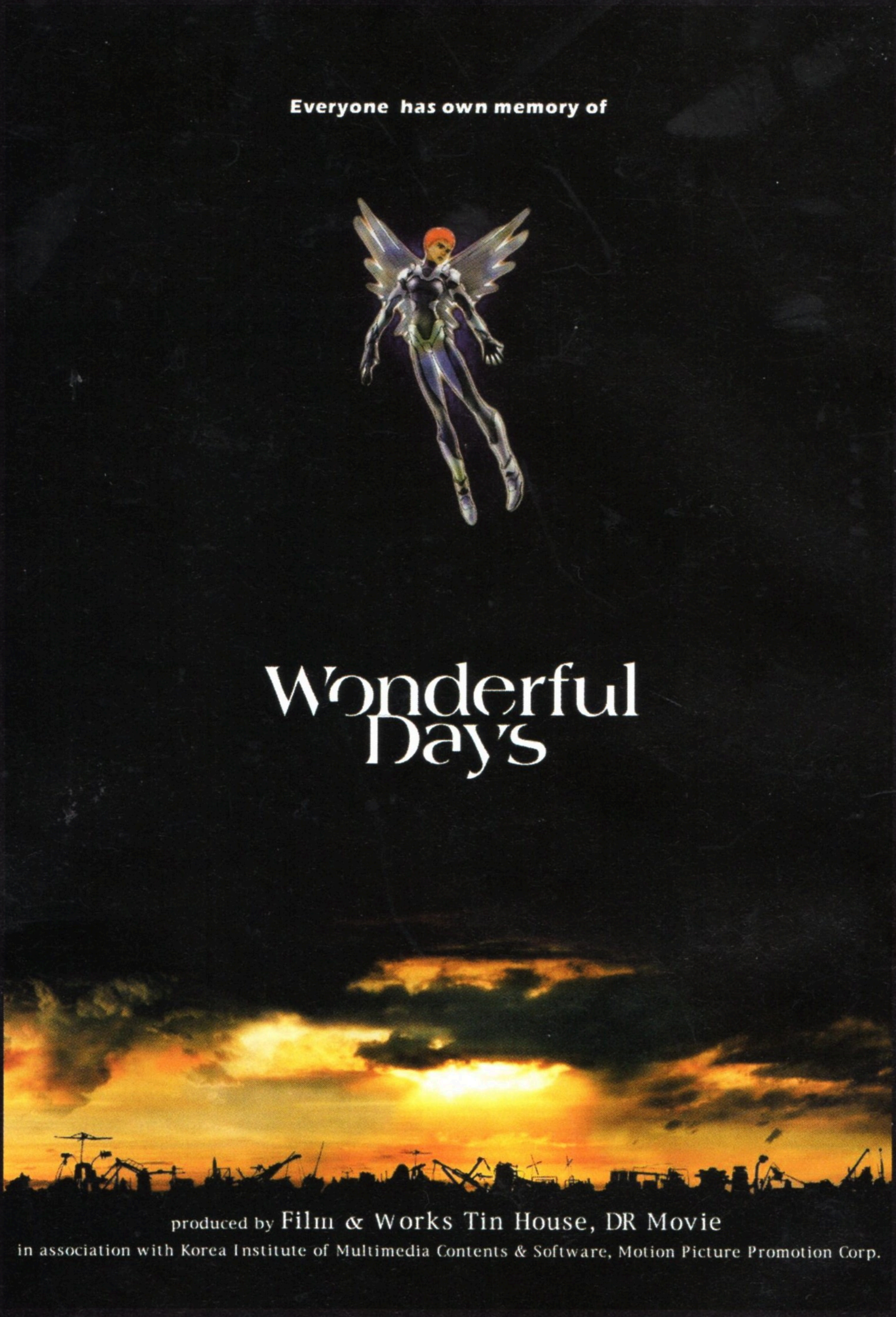




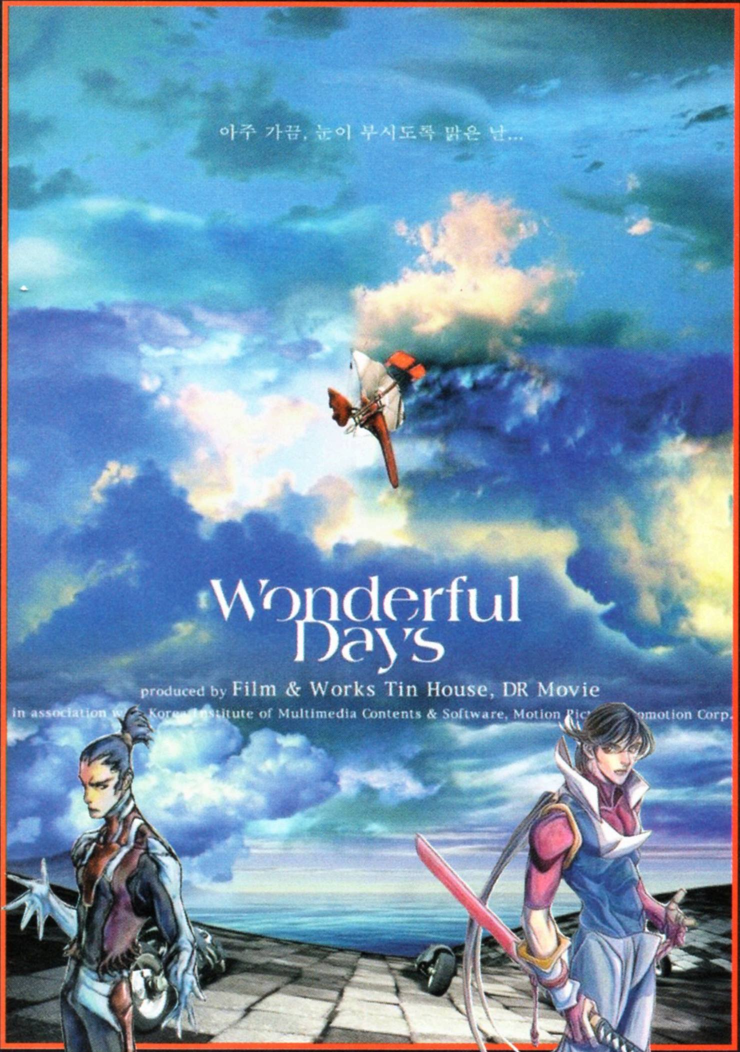


que la chica tenga, ya que salvando al mejor amigo de *Jhun*, *Grey*, no encontraremos más personajes masculinos salvo a *Álito*, el jefe de la banda de payasos, muy del estilo de la que vimos en la ya clásica *Akira*. Este grupo será el máximo rival de los chicos que en un principio únicamente se defienden de los violentos ataques de los payasos, pero al final y para demostrar su amor por *Reitto*, se enfrentarán en numerosos duelos de





Dirigir una buena película de dibujos animados es bastante difícil. Si además quieres que compita con los grandes éxitos de Hollywood, lo llevas crudo a no ser que estés enchufado en la *Spilbergiana* **DreamWorks**. Sin embargo y sin tener mucha noticia de él, existe en tierras coreanas un gran director, llamado **Sun Goo Won**, el cual ha demostrado con **Wonderful Days** que se puede hacer frente a estos gigantes del cine americano. Con una mezcla de emoción, aventura y mucho romance, desembarca en los cines coreanos **Wonderful Days** , producida por **Film and Work Tin House**, casa la cual, llevo a cabo otros proyectos de susodicho señor *Sun Go Woon*.



velocidad y riesgo a *Álito* y sus secuaces. Si además os parece poco intensa la historia, sumadle la extrema rivalidad que existe entre *Jhun* y *Grey* por conseguir el corazón de la chica, pura telenovela para esos corazones... inquietos. Y ya para terminar con la trama argumental decir que si por si fuera poco, *Reitto*, tiene una vida limitada, que terminará cuando de su espalda le salgan dos frondosas y enormes alas que significarán su paso a la otra vida. Por tanto *Jhun* deberá de ir contra-reloj si quiere ser correspondido.



La banda sonora del film nos rememora el de las pelis de finales de los setenta y principio de los ochenta, recordando en muchos casos la melodía inicial con el tema principal de **Blade Runner**. A su vez la canción "*My prefer game*" que suena en el *ending* de **Wonderful Days** es toda una gozada para nuestros oídos. Quizás lo único no tan bueno de la banda sonora de esta gran película, sea los temas que suenan durante las competiciones de motos, ya que son canciones totalmente estridentes que únicamente gustarán a seguidores de *Pantera* o *Sepultura*, por ejemplo. Como veis una BGM de lo más variada y variopinta.

El diseño de los personajes corre a cargo del propio **Sun Go Woon**, dotando a los personajes de una gran belleza y realismo. Destacable sobre todo el diseño de *Álito*, el malo maloso de **Wonderful Days**. Los escenarios son asombrosos también, llegando a parecer una película de imagen real. Una verdadera maravilla que no tiene nada que envidiar a otras producciones más occidentales como **Titán AE** o el mismísimo **Príncipe de Egipto**. A pesar de que toda la película esta dibujada cual si con acuarelas hubieran pintado cada acetato, lo cierto es que el uso del ordenador se hace presente a lo largo de todo el film, quedando absolutamente reflejado en algunas tomas de **Wonderful Days**, como por ejemplo en la escena del cementerio. Volviendo a los personajes, a pesar de que son muy esbeltos y delgados, la cuidada animación facial, nos sumerge de lleno en la película, quedando en ciertos momentos totalmente difuminado el hecho de que se trate de un film de dibujos animados.



La publicidad que se hizo en Corea de **Wonderful Days**, fue tremenda, llegando a salir en televisión verdaderas representaciones de las escenas más carismáticas de la peli, todas ellas interpretadas por celebridades coreanas de carne y hueso. Si además de eso, la productora **Film & Works Tin House** no tenía suficiente para atraer al público espectador, se encargaron dos carteles publicitarios que corrieron a cargo del mismo **Sun Go Woon**. Podemos ver que **Wonderful Days** es casi íntegramente una producción del señor director, de ahí que su mérito sea mayor que las ya citadas películas yanquis.



Terminando ya, diré que para ver buen cine de animación no hay que buscarlo solamente en Estados Unidos, Europa o Japón. Nos sorprenderíamos con la cantidad de buen material que se puede rescatar de tierras asiáticas como Corea y China. Si es tan bueno como digo, imaginaros la tremenda calidad de **Wonderful Days** que acaba de salir este mismo año. Ahora sólo toca esperar, para ver si alguna amable distribuidora se encarga de traer esta película, ya no a España, pero sí a Europa, que... España es Europea, ¿no? Pues eso.

Alberto Díez "GuiLe"

Por fin en Zaragoza se celebró el evento que todos los otakus maños estaban esperando desde hacía mucho tiempo: **las IV Jornadas de Manga y Anime**. Ya eran tres los años que se llevaban celebrando, pero ha sido en esta cuarta edición, cuando parece que esta celebración ha tocado la cima. Se llevaron a cabo los **días 16 y 17 de Septiembre** en el ya clásico (para el "mañotaku") Centro Cívico Delicias, y contó con una muy numerosa asistencia, de muy diferentes orígenes: se contó con la presencia de otakus **catalanes**, **madrileños**, de **Logroño** y de **León**, además de todos los zaragozanos y de pueblos de alrededor.

Si algo hay que destacar de estas Jornadas, es sobre todo el **buen ambiente** que se respiraba durante los dos días y la diversión alcanzada por dos "nuevas" incorporaciones en la celebración de Zaragoza. **El concurso de *cosplay*** (disfraces), donde pudimos ver además de a los organizadores vestidos de **colegiales japoneses**, a varios **Kenshin y compañía**, a **Miyu**, a varias **Ranma** (una de las cuales nos deleitó con una demostración de artes marciales), a un **Ryu**, a unos logradísimos **Andy Bogard** y **Mai Shiranui**... y sobre todo a los que, bajo mi punto de vista eran los más conseguidos, **un caballero de Andrómeda** (con armadura y todo) y una **Princesa Zelda** a la que sólo le faltaba Link. El otro acto que animó muchísimo el ambiente fue el karaoke, donde se podían cantar numerosas canciones de casi todas las series, pero en el que inevitablemente más se cantaba **el tema principal de Pokémon** (y no está mal...)



La presencia de lujo, la pusieron los dos dibujantes con estilo manga más representativos de nuestro país: **Nacho**



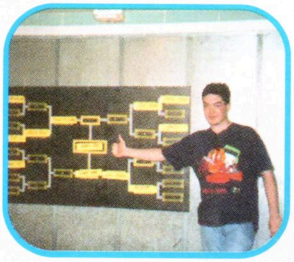






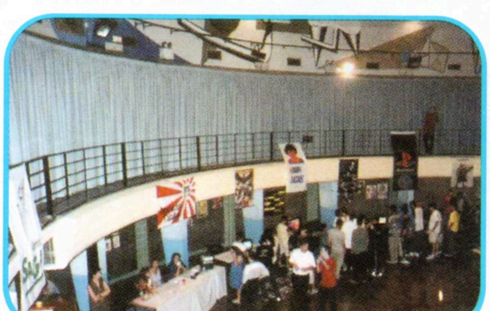
Por fin en Zaragoza se celebró el evento que todos los otakus maños estaban esperando desde hacía mucho tiempo: las IV Jornadas de Manga y Anime. Ya eran tres los años que se llevaban celebrando, pero ha sido en esta cuarta edición, cuando parece que esta celebración ha tocado la cima. Se llevaron a cabo los días 16 y 17 de Septiembre en el ya clásico (para el "mañotaku") Centro Cívico Delicias, y contó con una muy numerosa asistencia, de muy diferentes orígenes: se contó con la presencia de otakus catalanes, madrileños, de Logroño y de León, además de todos los zaragozanos y de pueblos de alrededor.





Fernández y **David Ramírez**, quienes nos hablaron en una charla dedicada a ellos mismos sobre su trabajo actual, su estilo, sus proyectos futuros, etc. Además dieron a conocer al público que todavía no los conocía que son personas muy agradables y muy majos con los que allí estaban, acompañándolos a comer y asistiendo a la cena que se celebró en un restaurante japonés. Para satisfacer al público asistente, firmaron durante los dos días durante un rato y dedicaron dibujos a quienes se lo pedían.

Si echabas un vistazo al aspecto general de las Jornadas, llamaba la atención una estructura de color blanca, de la que se captaba un muy agradable olor a **ramen**, a **rollitos de arroz** o a **pinchitos de pollo** al más puro estilo japonés. Era el **restaurante de degustación**, donde la incombustible Setsuko (muy guapa de colegiala), daba a probar unos exquisitos **platos típicos japoneses**. La





verdad es que fueron pocos los que se quedaron sin probar los distintos platos de comida que allí se hacían. Esto hizo que se hiciera mucho más palpable el ambiente del país del sol naciente.

En el apartado de las **películas** proyectadas, hay que decir que se eligieron con mucho cuidado y se trató que pudieran captar la atención de los asistentes. La película estrella (por decirlo de alguna manera) fue **Tenku no Escaflowne** que sorprendió a todos con los nuevos diseños, mucho mejor dibujados y animados; las Jornadas sin embargo comenzaron con la proyección de inesperado éxito **Meitantei Conan**, a la que asistieron más de un centenar de asistentes. También se proyectaron otras como **Ranma: una Akane para recordar, Touch, Slayers Gorgeous, Kare Kano** y **Sailor Moon Super S**. Una mención aparte merece el video de presentación que abrió las Jornadas. Una joya...!!

Como ya va siendo normal en este evento, los **videojuegos** jugaron un papel importante en el desarrollo de las Jornadas; en este terreno se pudieron ver las últimas novedades que aparecen ahora en Japón: así pues se pudieron ver joyas como **Marvel vs Capcom 2, Street Fighter 3 Third Strike** para **Dreamcast** o los famosos juegos de baile **Dance Dance Revolution** (con todas sus versiones) para la **Playstation**, donde casi todo el que pasaba se "pegaba" un baile. Se realizaron además dos **campeonatos,** uno de **Wipeout 3 edición especial**, donde se puso a prueba la velocidad y los reflejos de los participantes, y el ya mítico y épico campeonato (segunda edición) de **The King of Fighters**, al cual asistió, lo mejor de lo mejor que te puedes encontrar en los salones recreativos de esta ciudad (casi cincuenta participantes).

En las mesas de **fanzines** se pudieron encontrar los ya famosos **Hombre Mosca**, quienes gritaban, saltaban, se estremecían sólo como ellos saben (además de proclamarse catadores de sake de lujo en la degustación), el **RamenZine** de León y la presentación del número cuatro de **Proyecto Sapo** (fanzine que sube de nivel en cada número), además de los ya clásicos **Maison Ikkoku** editados por las **TAMI.**





Se organizó además de todo esto, un **concurso de ilustración**, en el que por desgracia para los participantes no pudieron ganar todos, aunque gozaban de una calidad increíble. Sin embargo y tras una dura decisión del jurado (formado por la organización y Nacho Fernández) se eligieron a cuatro, los cuales o alguno de ellos era tan bueno que parecía *profesional...*

Los ganadores fueron:
Primer premio: **Marina Díaz-Otero** (28 años) de Zaragoza.
Accesits: **Ken Niimura** (18 años) de Madrid y **Álvaro Ortiz** (17 años) de Zaragoza.
Premio a la originalidad: **Cristina Pérez** (17 años) de Zaragoza.

Todos ellos se llevaron lotes de mangas valorados en 15.000 pesetas o 10.000, dependiendo del premio que consiguieron.

Ya para concluir, hay que destacar el papel organizador de la **Asociación Tatakae** de la capital aragonesa, quién dejó claro lo que una agrupación sin muchos medios, puede hacer con ilusión y proponiéndoselo. En resumen, todo un lujo el que se vivió en Zaragoza **dedicado única y exclusivamente al público** que acudió a la cita, culpable en todos los aspectos de que la diversión fuera la protagonista en todas las actividades.

Gabriel Knight

DI GI CHARAT

!!MAS CABEZONES POR FAVOR!!



Si alguna vez ha existido algo extraño en el mundo del anime, sin duda eso es Di Gi Charat, una serie que colma el absurdo se mire por dónde se mire, derrochando chistes malos y situaciones carentes de sentido. Vamos, toda una pieza maestra.

¿ARGUMENTO?

Como he dicho anteriormente, estamos ante la serie más absurda jamás concebida por la mente humana. *Di Gi Charat* es una miniserie de 16 episodios de una duración total de tres minutos cada uno -incluyendo un opening de 45 segundos-. Si este aspecto resulta chocante, aún lo es más su argumento. Un día, una extraña nave con forma de gato aterriza en Akihabara. De ella salen tres criaturas, llamadas *Charat*, unas gatitas extraterrestres de ojos saltones, orejas grandes y una colita muy mona. A estas "curiosidades" les acompaña Gema, una bola amarilla que recibe una gran cantidad de palos. Pero no acaba aquí la cosa. La mayor de las dos gatitas acaba todas -sí, TODAS, que son pocas, pero son todas- sus frases con "nyo", mientras la más pequeña, Puchiko, lo hace en "nyu" (salvo cuando es poseída, que utiliza "mi"), y su mascota hace lo propio con "genma". Ya os podéis imaginar las conversaciones:

- Nan desuka-nyo?
- Gyunyu-nyu
- So desuka-genma?

Y así constantemente. La misión de estas chicas es convertirse en *idols*, pero claro, llegando del espacio exterior, no tienen un duro. Así que, tras buscar un piso baratito -cuyos propietarios son unas especie de dedos metidos en calcetines- se ponen a trabajar en una especie de tienda de merchandising. Entonces, cuando todo parecía ir bien, aparece Rabi & Rose, otra chiquilla que también busca convertirse en *idol*, y que, por supuesto, se convertirá en su adversaria. Alguna que otra lucha, putadas varias, un episodio en el que











Charat se levanta, se acuesta, se levanta... y que te lleva a la conclusión de que tiene insomnio -y ahí se queda la cosa-, y algún que otro chiste divertido. Finalmente, en el último episodio, descubrimos el por qué de la serie: que Puchiko desarrolle su terrible *Rayo ocular*, de nefastas consecuencias para Rabi & Rose.



ASPECTOS TÉCNICOS

A pesar de todo lo dicho, y aunque la serie es en sí misma muy muy simple a nivel de grafismo, los personajes más importantes están bien detallados, y la animación es realmente buena. El opening es un auténtico derroche, con una música muy pegadiza. Para rematar la faena, el penúltimo episodio es un vídeo musical, y por si fuera poco, y a falta de ending, en el último episodio aparecen las seiyuus haciendo más tonterías delante de la cámara.



En conclusión, de esta serie se puede decir muy poco. Es dinámica, hasta puede llegar a ser divertida, y total, por cincuenta minutos de nuestras vidas que perdamos viéndola no va a pasar nada, ¿no?

César Guarde
shiza@jax.zzn.com





Ficha técnica:
Dirección: Kitani Takaaki
Asesor: Ootsuki Toshirin
Diseño de personajes: Koge Donho

BOYS BE...

Boys Be..., de la mano de Itabashi Masahiro, vio la luz el 11 de abril del presente año en la WOWOW. Una entrañable historia, unos personajes carismáticos, y una música preciosa, componen este plato fuerte que, con toda seguridad, muy pronto se convertirá en todo un clásico en el terreno de las comedias estudiantiles.

ARGUMENTO

La serie cuenta los líos, romances, problemas y alegrías de un grupo de jóvenes estudiantes de instituto. A lo largo de cada episodio, se nos muestra una faceta de cada uno de ellos, profundizando cada vez más en su personalidad. Básicamente, los personajes con que nos encontramos son Kanzaki, Makoto y Mihiko, por un lado, y las chicas, Chiharu, Aki y Yumi, por otro. A pesar de lo que pueda parecer, al menos en un principio, no hay nada entre ellos, es decir, no son los típicos chicos y chicas que acaban enrollados unos con otros. Por su parte, Kanzaki (a mi modo de ver el personaje más importante -que por cierto, es fan de *Glay* ^_^ -), está enamorado de Chiharu, una compañera de instituto a la que su amigo Makoto (un mujeriego sin remedio que no se come una rosca), trata de marimacho. Chiharu es una chica de personalidad muy fuerte, y esto causa una sensación de timidez para con Kanzaki, con quien ha estado desde su infancia. Al comienzo del primer episodio, los sentimientos de Kanzaki no son demasiado fuertes, pero su relación con Chiharu se



intensificará hasta estar a punto de declararse. Sin embargo, la suerte no parece estar de su lado, y la descubre hablando con su entrenador del club





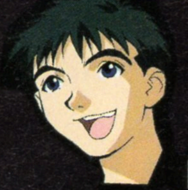




Ficha técnica:

Supervisión: Shitada Masami
Trabajo original:
Itabashi Masahiro
Diseño de personajes:
Takeda Itsuko
Supervisión artística:
Nishikawa Jyun'ichirou

Cerezos en flor... a través del tiempo, mirándolos mientras pasan... sublimes flores... **Cerezos en flor... no importa cuanto las mire... fugaces flores...** ***Y este año, una vez más, estas flores protegerán mi corazón angustiado de cualquier mal... esos vastos brotes en flor...*** **El comienzo de la primavera.**



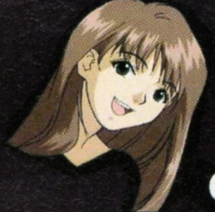
Kyoichi Kanzaki
BOYS BE···



Makoto Kurumizawa
BOYS BE···



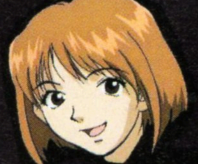
Yoshihiko Kenjo
BOYS BE···



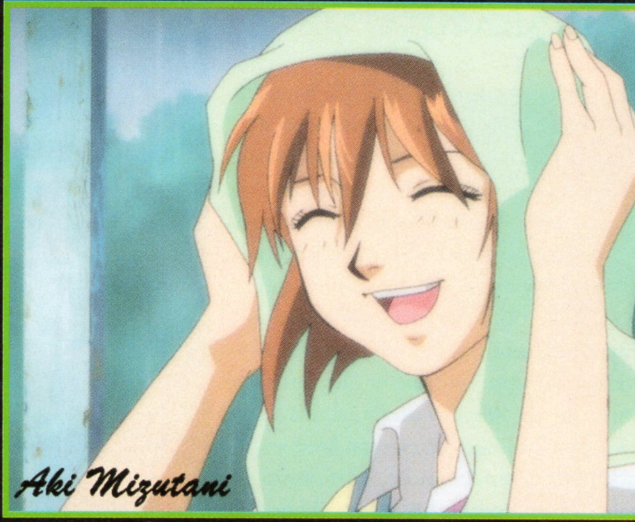
Chiharu Nitta
BOYS BE···



Yumi Kazama
BOYS BE···



Aki Mizutani
BOYS BE···



de atletismo. Aunque entre ellos dos no hay nada, Chiharu se enfada con Kanzaki porque piensa que la estaba espiando, y el pobre se siente rechazado y se encierra en su cuarto, intentando perfeccionar una pintura que no logra acabar. Finalmente, como no, todo se solucionará entre ellos dos, quedando como *más que amigos*, pero *menos que amantes*. Se dan la mano, y vuelven juntos a casa después de haber contemplado los cerezos en flor. Este primer episodio finaliza con una imagen del cuadro de Kanzaki: Chiharu a los pies de un cerezo.

En los episodios que siguen se nos mostrarán los sentimientos de Makoto, Mihiko, ..., siempre desde su propio punto de vista. Por ejemplo, en el segundo episodio, Makoto, tras sufrir un accidente de moto por intentar verle las braguitas a una colegiala, acaba enamorado de su enfermera. Obviamente, ésta no le corresponde, pero él, a pesar de ser un pervertido al más puro estilo *Asaba*, saca lo mejor de sí mismo. Como era de esperar, la cosa no acaba en nada. Makoto debe irse del hospital tras su recuperación y, claro está, puede que nunca más vuelva a ver a su enfermera. Como en el caso anterior, se hacen *más que amigos*, aunque *menos que amantes*.

ASPECTO TÉCNICO

Boys Be··· no es una serie que destaque mucho por sus efectos especiales. La animación es bastante buena, algo lógico teniendo en cuenta que es Pioneer quien la presenta. Los personajes son carismáticos, su diseño es atractivo, y los seiyuus consiguen una caracterización perfecta (a destacar la casi ininteligible verborrea de Makoto cuando comienza a hablar de chicas).



El opening, *Daijoubu* ("Está bien"), cantado por Maeda Aki, es una verdadera joya. Una maravillosa guitarra y una voz muy melódica, mezclados con unos fondos de imagen real que recuerdan mucho a *serial experiments lain*. El ending, también cantado por Maeda, y titulado *Minna ga ii ne* ("Todos son buenos"¿?), es una mezcolanza de colores junto con la silueta de Chiharu caminando. La música es de un estilo muy similar al opening, y como éste, no tiene desperdicio.

Sin duda ésta es una serie que ha entrado pegando fuerte, junto con otras como *Love Hina*. Si lo que te gustan son los romances estudiantiles llenos de humor y sensibilidad, no puedes dejar escapar *Boy Be···*, no te arrepentirás.

-César Guarde
shiza@jax.zzn.com



Golgo 13 El asesino implacable

ARGUMENTO

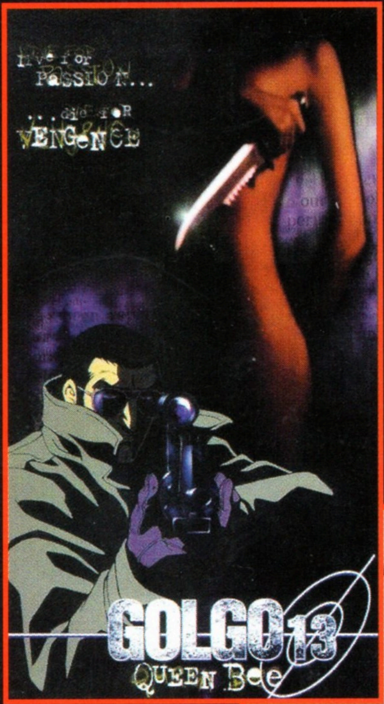
Duke Tôgô, o Golgo 13, nombre clave con el que se conoce a Tôgô, es un asesino a sueldo que cobra cantidades astronómicas por liquidar al objetivo u objetivos que se le encomienden. Su nombre en clave, Golgo 13, proviene del Gólgota, monte en el que Jesucristo fue crucificado, siendo él el decimotercer hombre que sufría dicha tortura ese día (de ahí proviene el 13). Así pues, Golgo 13 es más bien un nombre de mal agüero, muy apropiado para un hombre que se dedica a eliminar sin piedad a las víctimas cuyo asesinato le es ecomendado, sin importarle ni quién es la víctima, ni qué representa, ni el motivo por el que el cliente la quiere muerta. Tôgô es un hombre totalmente amoral, sin creencia ni ideología. Eso sí, si el cliente miente o intenta traicionar a Golgo, que vaya preparando su propio funeral porque la rabia de este francotirador es implacable.

Extremadamente inteligente y hábil con cualquier tipo de arma, blanca o de fuego, Golgo no falla nunca en sus cometidos; en su vocabulario no existen las palabras "fracaso" ni "retirada". Aunque su enemigo se encuentre protegido por un auténtico ejército armado hasta los dientes, Golgo siempre encontrará el modo de romper esa defensa y acabar su misión, siempre encontrará el modo de pillar por sorpresa al oponente y conseguirá llevarle hasta la tumba.

Takao Saitô y su magna obra

Se sabe muy poco de **Takao Saitô**, el dibujante de este longevo *Golgo 13*, solamente que tiene 64 años y que, aparte de *Golgo 13*, sus otras obras no han tenido demasiado eco. Habiendo encontrado el filón *Golgo*, **Saitô** parece estar muy cómodo dedicándose a urdir aventuras para su



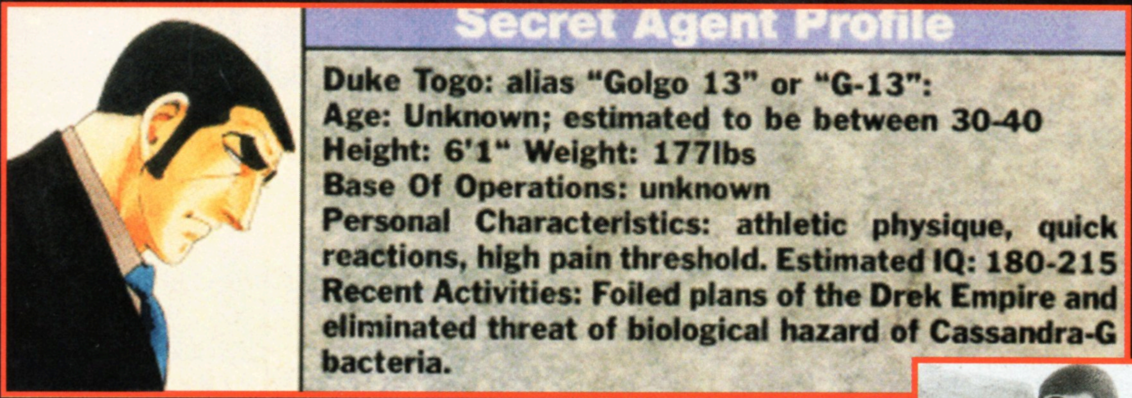


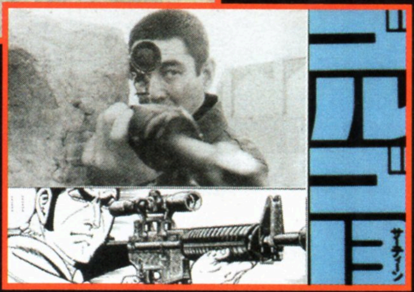






Impresionante lo de este manga. Realmente impresionante. ¿Alguien conoce algún manga con más de 30 años ininterrumpidos de historia, con más de 200 tomos publicados en el mercado, y con un éxito que sigue manteniéndose a pesar de los años? Pues eso y mucho más es *Golgo 13* (pronunciado "Golgo Thirteen"), de Takao Saitô.





héroe, de las cuales sus fieles lectores japoneses (cuya media de edad sobrepasa con creces los 30, siendo hombres la mayoría de ellos) parecen no cansarse nunca. Y es que *Golgo* ostenta el récord de ser uno de los mangas más longevos de la historia. La primera historia de *Golgo 13* se publicó en octubre de 1968 en la revista **Big Comics**, de la editorial **Shôgakukan**. ¡Y todavía sigue allí, a un ritmo de un episodio cada dos semanas! Tras estos 32 años, se han recopilado las historias de *Golgo 13* en un total de 118 tomos, número que sin duda irá aumentando porque no parece que la historia llegue a su fin, al menos a corto plazo. Aparte, y ahora viene lo bueno, **Saitô** se ha entretenido en sacar una serie de volúmenes especiales (unos 100 o así) y también volúmenes de 200 páginas con una sola historia autoconclusiva (de estos hay unos 20 tomos). Y es que, o **Saitô** no duerme ni va al baño, o tiene a un auténtico ejército de asistentes, como 4 veces más que los mangakas normales.

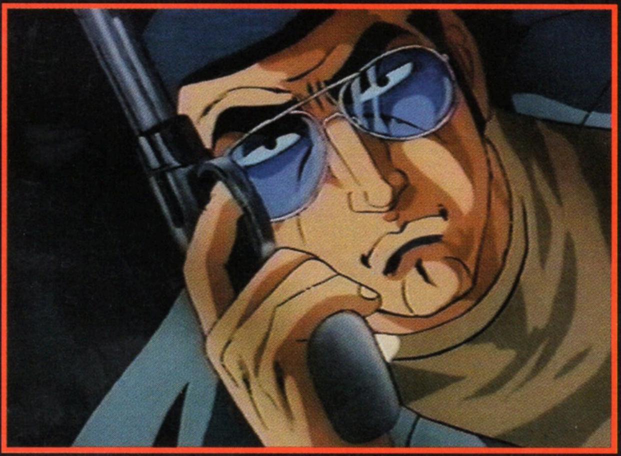




EL MANGA Y EL ANIME

La verdad es que uno pilla un tomo de *Golgo 13*, lo lee y tampoco es una cosa tan especial. El dibujo, para decirlo francamente, deja bastante que desear, comparado con la mayoría de los mangas que vemos por ahí, aunque para la época que empezó es bueno y es la fuente de inspiración de todos los mangas de *yakuzas* posteriores. Los argumentos son buenos, quizás un poco pesados y rebuscados, pero al fin y al cabo uno se entretiene pensando cómo se lo montará Golgo para acabar con su víctima. Lo bueno del manga es que puedes pillar cualquier tomo y meterte en la historia, ya que en cada volúmen hay cuatro historias autoconclusivas de unas 90 páginas cada una.

Claramente, *Golgo* es un manga para adultos, ya que aparte de su temática seria y sus complicados diálogos (se habla mucho de política y de economía), contiene grandes dosis de violencia y sexo.



Curiosamente, se realizaron dos películas de acción real de *Golgo*, una en 1972 (*Golgo 13*) y la otra en 1978 (*The Kowloon Assignment*). *Golgo 13* también cuenta con dos OVAs, uno de 1984 llamado *Golgo 13: el Profesional*, que pudimos ver hace unos años en el programa *Manga Manga* del **Canal33** catalán (la verdad es que este OVA no vale mucho la pena) y el segundo, titulado *Queen Bee*, es mucho más nuevo, de 1998, con una animación mucho mejor, repleto de sexo y de violencia. También existen dos juegos para la antigua consola de 8 bits de Nintento, la NES.

El manga de *Golgo 13* es una sorpresa por su increíble longevidad en las páginas de la revista **Big Comics**. ¿Seguirá muchos más años en la cresta de la ola? Ya lo veremos... La verdad es que, con el público increíblemente fiel que tiene, parece que hay *Golgo 13* para rato...

Marc Bernabé

Ficha técnica

Dibujo y guión: Takao Saitô
Editorial: Shôgakukan
Colección: Big Comics
Núm. de volúmenes: 118 (y sigue) / 100 aprox.especiales / 20 aprox. historias completas
Años de publicación: 1968-actualidad

¿Quién se acuerda de...?

Sherlock Holmes:

Es un detective de lo más singular.....



Sigue cualquier pista hasta dar en el clavo......¿Os acordáis de este Opening?. A ver, a ver, hagamos memoria, hará unos 15 años llegó a nuestras pantallas un joven alto, muy delgado, que no, que no es Lupin.....Mira que no haberos preparado la lección. Era un detective que vivía en Londres, en Baker Street, iba acompañado de su inseparable ayudante el Dr.Watson y juntos luchaban contra el profesor Moriarty, aquel que se reía con su típico Ha, He, Hi , Ho, Hu!!! (Por cierto todos ellos eran perros)



¡Bingo! Si, me estoy refiriendo a Sherlock Holmes o Sherlock Hound o si lo preferís Meitantei Hozumuzu.

Ésta fue la última serie de Hayao Miyazaki. En 1981 se unió a Tokyo Movie Shinsha y a la Rai (Cadena de televisión italiana) para dar vida a este proyecto.

Miyazaki escribió varios de los guiones y dirigió unos cuantos capítulos como "La Pequeña Cliente", "La Esmeralda Azul", "Un Tesoro Bajo el Mar", "El Rapto de la Señora Hudson", "Los Blancos Acantilados de Dover" y "¿A Dónde fueron los soberanos?".



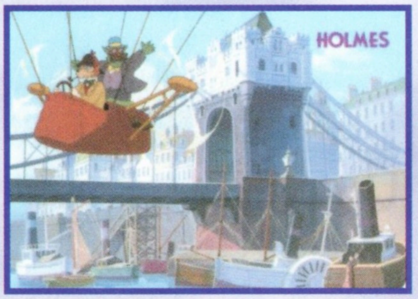
Dos de estos episodios ("La Esmeralda Azul" y " Un Tesoro Bajo el Mar") se proyectaron junto con "Nausicaa" en los cines japoneses, pero parece ser que eso le dio bastantes problemas con el copyright de Conan Doyle. Continuaron la serie pero sin Miyazaki y tuvieron que hacer unas pequeñas modificaciones como por ejemplo el opening y el ending, algunos nombres de los personajes, respetando el de Holmes y Watson.

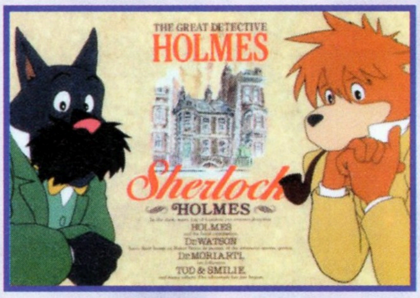
Se trata de una serie muy divertida que recomiendo a todo el mundo que la tenga a su alcance. Os reiréis del pobre profesor Moriarty que a pesar de tener muchas ideas malignas siempre le sale el tiro por la culata, me recuerda un poco al pobre Coyote intentando atrapar al Correcaminos. Aunque puede que el pobre no tenga suerte por los dos ayudantes que tiene, son un poco zopencos los pobres.

Podréis disfrutar de muchas escenas de acción con persecuciones tanto en tierra como por el aire (típico de Miyazaki), con escenas hilarantes normalmente protagonizadas por Moriarty o por el inspector Lestrade de Scotland Yard, que no se entera nunca de nada. Me pregunto qué haría la policía si no fuese por Holmes.

A mi parecer el protagonista gana mucho en la serie, es más joven que en la obra de Conan Doyle, más dinámico y abierto aunque no pierde sus momentos de ensimismamiento cuando reflexiona







o cuando atormenta los oídos del pobre Watson tocando el violín.

Otro cambio notable es la juventud de la Sra. Hudson, una viuda de.....unos 18 años.



Pero lo que más resalta de la serie es su animación de gran calidad y su trazo limpio, pero qué otra cosa nos podríamos esperar de Miyazaki.

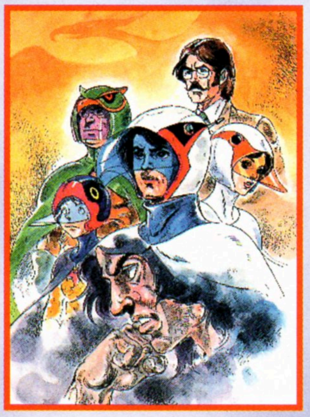
Mai
mai_san@inicia.es

GATCHAMAN

Aquellos heroes de ayer

Quizás sea una nostálgica pero puede que el anime que recuerde con más cariño sea Comando G .Recuerdo que yo tendría unos.......Bueno, hace muchos años de aquello, pero al igual que a mí me dejo huella también caló hondo en muchos seguidores de todo el mundo, en donde han conocido la serie con diversos nombres como Gatchaman, La Batalla de los Planetas, Eagle Riders, G-Force...

El 1 de Octubre de 1972, la televisión Fuji de Tokio, marcó un hito retransmitiendo el primer episodio de una serie llamada "Birdman",en el último momento cambiaron de idea y la llamaron.... GATCHAMAN



Debido a su gran éxito este anime gozó de diversas secuelas: Gatchaman I (105 episodios), Gatchaman II (52 episodios), Gatchaman Fighter (48 episodios) más los últimos OVAS que han sacado convierten a esta obra en la más extensa en la historia del anime.

Debido a la naturaleza madura de este anime se ha convertido en la serie de super-héroes más exitosa de Tatsunoko.

LA HISTORIA:

La paz mundial se ve amenazada por la Organización Galactor que lanza a sus enormes mechas contra la Tierra. La organización parece estar liderada por el enmascarado Berg Katse que parece no temer nada hasta que la Organización Internacional de la Ciencia mandada por el Dr.Nambu escoge a cinco jóvenes para entrenarles en las artes ninja. El Equipo Científico Ninja Gatchaman.

Los primeros episodios nos irán adentrando en la personalidad de cada uno de los protagonistas. Los demás capítulos girarán entorno a las acciones de los 5 jóvenes para acabar con la Organización Galactor y desenmascarar a Katse, el cual me recuerda mucho al personaje de Dilandau de "Tenku no Escaflowne".

LOS PROTAGONISTAS:

Ken Washio/ Mark/ Ace-Goodheart/ Hunter Harris: Es el líder del grupo. Al principio de la serie él era Gatchaman, más tarde este nombre sirvió para englobar al grupo de los 5 jóvenes.

Este joven perdió a su padre cuando tenía 4 años y a los 11 a su madre. Más tarde descubre que su padre no ha muerto y que forma parte de Galactor. Ken volverá a perderle definitivamente cuando entrega su vida para salvar a la Tierra de un cohete. Ken descubrirá que sólo pierde la compostura cuando pierde a algún ser que quiere volviéndose completamente berserk.

Ken es un líder fuerte y noble, aunque se ha llegado a bromear sobre sus tendencias sexuales puesto que ignora a toda mujer.

Joe Asakura/Jason/Dirk Daring/Joe Thax: Sufrió el shock a los 8 años de encontrar a sus padres muertos por haber traicionado a Galactor. Intentó dispara al asesino pero éste le lanzó una bomba que le dejaría secuelas hasta la edad adulta (aversión a la luz, pesadillas, visión doble). Joe descubrirá que tiene una enfermedad terminal pero esto le empujará con mayor fuerza a terminar con Galactor de una vez por todas. Al contrario que a su compañero Ken, él se vuelve loco por unas faldas y una sonrisa bonita, pero nunca se compromete. Es el experto en armas. Puede que parezca muy serio pero desafortunadamente la desgracia persigue a Joe por donde va. Es el personaje más fuerte de todo el grupo.

Jun/Princess/Agatha Jun/Kelly Jenar: Ella es la mecánica del equipo. Actúa como madre y hermana de todos, será por su condición de huérfana. Adopta a Jinpei como a un hermano pequeño. Ella necesita sentir que son todos una familia por lo que será muchas veces el nexo de unión entre todos. Dirige un restaurante llamado The Snack J al que van todos en sus ratos libres.

Jinpei/Keyop/PeeWee/Mickey Dougan: Es el hermano adoptivo de Jun al que encontró en la base del Monte Júpiter. Jinpei y Jun viven juntos ya que él trabaja también en el Snack J cocinando y lavando los platos. Junto con Ryu pone la nota cómica a la serie. Al ser el más joven del grupo siente la necesidad de resaltar y de hacer más heroicidades que el resto, pero Joe siempre está allí para recordarle que por muy inteligente que sea sólo tiene 9 años.

Ryu Nakanishi/Tiny/Hootie/Ollie Keeawanl: Hijo de un pescador, Ryu es el más rústico del grupo y el único con una familia que todavía vive. Suele estar siempre alegre y hace bromas a costa de los demás. Es una gran persona y muy bondadoso aunque muchas veces Joe le crispa los nervios, pero cuando Joe está moribundo se niega a abandonarlo y discute con Ken acerca de ello. Muchas veces se siente un estorbo puesto que no es tan rápido como el resto de sus compañeros, pero ellos no le dejarán abandonarles.

Puede que a muchos el diseño de personajes de esta serie les parezca poco atractivo y anticuado y que seguramente preferirán el diseño más atractivos de los OVAS pero no dejéis pasar un anime tan estupendo como éste sólo por estética. Gatchaman no es simplemente una serie de mechas, es una serie de las relaciones entre un grupo de jóvenes que tienen que superar una serie de traumas infantiles enfrentándose juntos a luchar por una gran causa. Es dejar de pensar en uno mismo y empezar a pensar por y para los demás, porque sino, no se tiene nada.

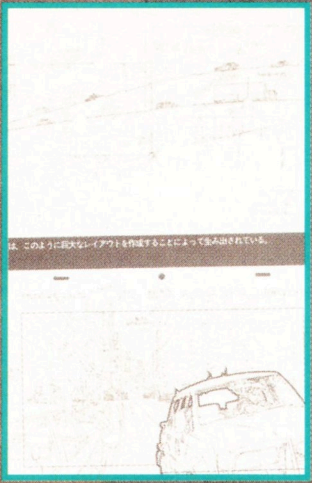


Mai.
mai_san@inicia.es

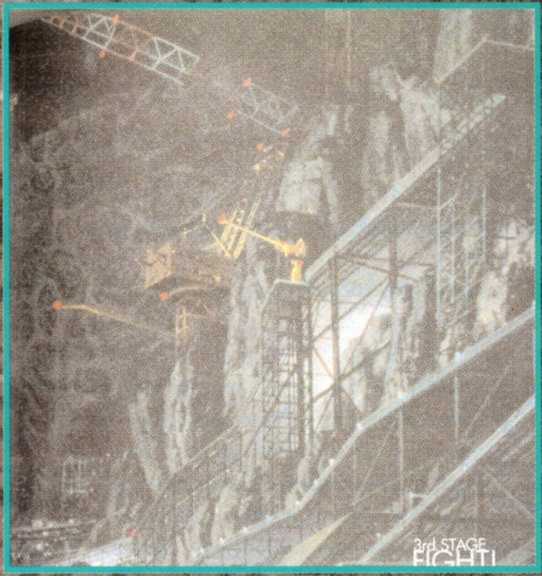
SPRIGGAN THE MOVIE COMPLETE

SHONEN SUNDAY GRAPHIC









Siguiendo la línea del número anterior vamos a hablar de un art book, que como el del mes pasado intenta reflejar todos los aspectos creativos de una película de anime de éxito. En este caso es la película de Spriggan una de las últimas producciones de Katsuhiro Otomo.

Su precio unos 3000 yenes, es un precio más que razonable por las 216 páginas del art book, siendo más de 150 de ellas a color. Las primeras páginas son para las presentaciones de rigor , los diseñadores y animadores de la serie explican sus motivaciones y sus problemas a la hora de crear el anime de Spriggan.

La mayor parte del art book son imágenes de las escenas mas espectaculares del anime cuidadosamente seleccionadas, para ir describiendo con imágenes el desarrollo de la historia en el art book de la manera más vistosa posible.

Pero lo más interesante de este art book está entre esos retazos del anime. Algunas de esas pequeñas joyas son por ejemplo los diseños de personajes con algo que no había visto muchas veces: el estudio de los colores en cada uno de los personajes y sus diferentes posturas y/o indumentarias. También tenemos en este magnífico art book un espacio para los escenarios. En esta sección se pueden ver fotos de los parajes que inspiraron a los animadores a la hora de crear el mundo de Spriggan. Estas fotos se comparan con los dibujos de los escenarios y muchas veces es muy difícil ver cual es el real y cual es el dibujado.

Y pos supuesto no podia faltar mi sección favorita, los diseños armamentísticos de la película, en este caso un poco escasos ya que sólo ocupan una media docena de páginas en el art book. Esta escasez se compensa con la calidad sin precedentes de los diseños de las armas, por ejemplo el diseño de la mp5a3 (un rifle de asalto de un peso muy reducido) es una de las mejores reproducciones que he visto hasta hora en un anime.

Otra sección muy interesante del art book es donde desvelan los secretos de la creación de los efectos infográficos de la película. Aquí se pueden ver incluso algunas pantallas del programa de animación en varias de las fases del proceso de creación de los más espectaculares efectos de la película.

Pero este art book nos deja lo mejor para el final, y sin duda es mi parte preferida. Decenas de páginas con el story-board de la película en las que descubrimos cosas muy curiosas comparando el resultado final con la idea preconcebida con la que partían los animadores.

Un art book muy completito que merece mucho la pena, y que tiene detalles que seguro que al ver la película se os han escapado, darle una oportunidad y no lo lamentaréis.

Morpheus





方舟突入前のコスチューム
の基本色指定。







Curso de Japonés

日本語は易しいよ！

第21課：家族

Lección 21: La familia

Una nueva lección del curso de japonés está a punto de empezar. ¡Abróchense los cinturones que vamos por la 21! Esta vez bajaremos un poco el ritmo gramatical y teórico de estos últimos meses y vamos a tener una lección en la que básicamente aprenderemos vocabulario: El tema es la familia. Ojo que los japoneses también son un poco especiales en lo que se refiere a este tema, ya veréis por qué. Por si lo precisáis, tenéis a vuestra disposición la web oficial con todas las lecciones:
http://www.dreamers.com/nihongo/

Mi familia es un encanto

Como siempre, basaremos la explicación en la tabla que acompaña a este texto. ¡Por cierto que esta vez tenemos una tabla ilustrada por Mary Molina, todo un lujazo!

Primeramente, veremos la primera tabla: "mi familia". Pues sí, los japoneses utilizan denominaciones distintas para referirse a los diferentes parientes según si se trata de la familia de uno mismo o de la familia de una segunda o tercera persona.

En general, las palabras para referirse a los parientes de uno mismo suelen ser más cortas que las palabras que se refieren a parientes de otra persona. Luego veremos por qué.

Podéis vosotros mismos estudiar el vocabulario a través de la tabla. La única particularidad un poco distinta del japonés es que existe una palabra para referirse a cada tipo de hermano: hermano mayor (兄 anï), hermana mayor (姉, ane), hermano menor (弟 otôto) y hermana menor (妹 imôto).

¡Pues anda que la tuya...!

En la segunda tabla vemos las palabras utilizadas para referirse a la familia de otra persona. Todas estas palabras tienen imbuida una gran dosis de respeto. La razón de ello es que los japoneses respetan sobremanera a los demás y por extensión a sus familias. Es un grave error y una falta de respeto referirse a los familiares de otra persona usando las palabras reservadas a la propia familia.

En general, estas palabras son más largas y la mayoría llevan incorporado el sufijo de respeto -san, que ya vimos en la lección 15.

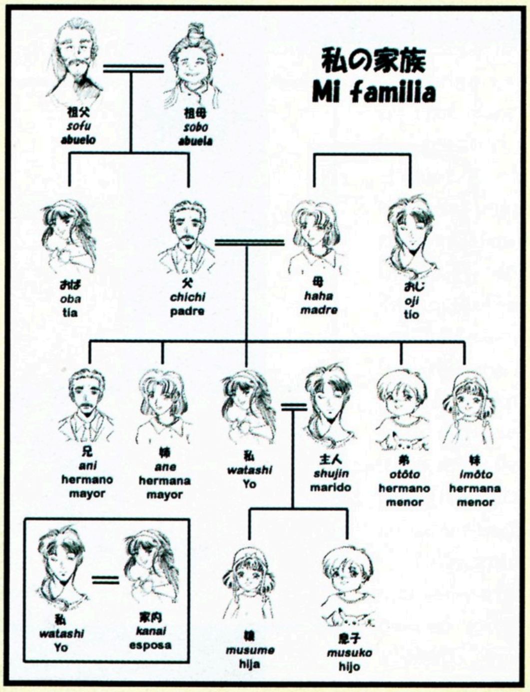
Es fundamental aprenderse estas palabras de memoria y saber utilizarlas con propiedad, o sea, ¡que ya sabéis qué toca!

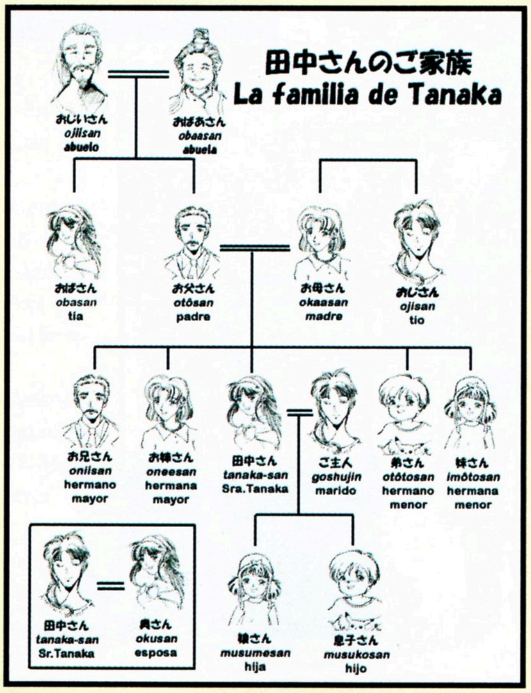
Y la suegra, ¿dónde está?

En estas tablas no podemos ver las palabras "suegro" o "suegra", ni "yerno" o "nuera". Son palabras que se utilizan raramente, exisitir existen, pero no suelen usarse en conversaciones normales. Normalmente el yerno llama a su suegra okaasan (madre) y a su suegro otôsan (padre), y más comúnmente, por el nombre propio más -san. Refiriéndose a otras personas, se suele hablar en términos de "el marido de tu hija" o "`la madre de tu mujer".

Algunos ejemplos

He aquí unas frases de muestra:
?????????
watashi no ane wa sensei desu
Mi hermana mayor es profesora
??????????????
anata no oneesan wa sensei desu.
Tu hermana mayor es profesora.
Como vemos, en el primer ejemplo hemos utilizado la palabra ane y en el segundo la palabra oneesan. Ambas significan "hermana mayor", pero con la diferencia de que en el primer ejemplo hablamos sobre mi hermana y en el segundo sobre tu hermana. ¡Mucho ojo!





MANGA EJEMPLOS

La familia es enrevesada y no es tan fácil como parece, al menos en japonés. Veamos algunos ejemplos sacados directamente de manga para confirmar lo dicho y para ofrecer otras posibilidades.



Urasawa Naoki / Monster, Shôgakukan

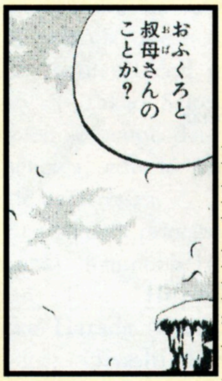
Tenma:

okosan... iya, omagosan desu ka?
hijo/a... no nieto/a ser P?
¿Es su hija? No... ¿su nieta?

Bernhart:

iya
No

En este primer ejemplo, podemos ver cómo hay que referirse a los familiares de otra persona. Siempre hay que utilizar las palabras formales que podemos ver en la segunda tabla de las páginas de teoría. Sobre todo, no utilizar las palabras utilizadas para miembros de la propia familia, se trata de un error gravísimo.
Aquí también vemos dos palabras que no aparecieron en la tabla anterior, okosan y omagosan. La primera se puede traducir tanto por "hijo" como por "hija" y la segunda es "nieto/a". La palabra para referirse al propio nieto o nieta es ? mago.



Fujisaki Ryû / Hôshin Engi, Shûeisha

Kôhikô:

ofukuro to obasan no koto ka?
madre y tía PP nominalizador P?
¿Te refieres a mi madre y a mi tía?

Muchas veces se utilizan palabras para referirse a las personas más cercanas en la familia que no hemos visto antes en las tablas de vocabulario. Hay varias palabras para referirse a los padres. Aquí vemos la palabra ofukuro, utilizada por hombres para referirse a sus madres. Otra palabra utilizada por hombres, esta vez para referirse al padre es oyaji. También son muy comunes las palabras chichioya (padre) y hahaoya (madre), que tienen una connotación formal y de respeto distante. Las palabras papa y mama también se usan en japonés, con exactamente el mismo sentido que en español. En este ejemplo podemos ver también la palabra obasan (tía). Es curioso comentar que según los kanji con que se escriba significa "hermana menor del padre (o madre)" ( ) o "hermana mayor del padre (o madre)" ( ). En este ejemplo, se trata del primero.

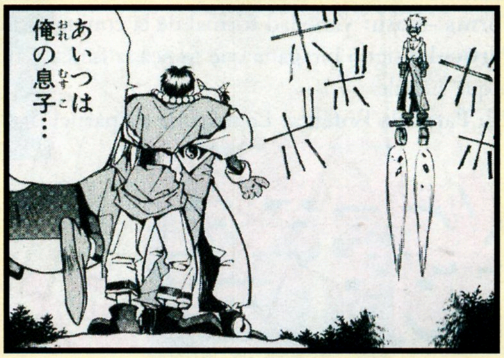


Asamiya Kia / Steam Detectives, Shûeisha

Karin :

a... oneesan daijôbu?
A... hermana mayor estar bien?
¿E...estás bien, Rin Rin?

A menudo se utilizan palabras como "hermana mayor" para referirse a chicas jóvenes cuyo nombre se desconoce. Aquí hemos optado por traducir oneesan por el nombre Rin Rin.Otras palabras usadas con el mismo propósito, son oniisan (para un chico joven, significado original "hermano mayor"), ojisan (para un hombre adulto, "tío"), obasan (mujer, 40 años "tía"), ojiisan (hombre mayor, "abuelo") o obaasan (mujer mayor, "abuela").

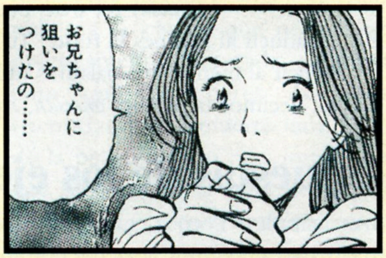


Fujisaki Ryû / Hôshin Engi, Shûeisha

Risei :

aitsu wa ore no musuko...
Ese tipo PS yo PP hijo
Ese es mi hijo...

Un ejemplo clarísimo de cómo se utilizan las palabras que se refieren a la familia y de como cambian según nos refiramos a miembros de la propia familia o de la de otra persona. En este caso, Risei habla de su propio hijo, y por lo tanto, utiliza la palabra musuko (hijo). Si Risei hablara del hijo de otra persona utilizaría la palabra musuko-san (hijo).



Urasawa Naoki / Monster, Shôgakukan

Nina:

oniichan ni nerai o tsuketa no
Hermano mayor PI mira PD poner PE
Apunté a mi hermano...

Otra tendencia muy común en japonés es llamar cariñosamente a los hermanos mayores utilizando la palabra correspondiente más el sufijo -chan. Así, tenemos oniichan (hermano mayor) o oneechan (hermana mayor). Es muy frecuente también llamar a los propios padres otôsan (padre) y okaasan (madre). Este es un uso cariñoso que no tiene nada que ver con el uso formal que hemos visto en la tabla 2 de la página anterior. Asimismo, es frecuente llamar a los propios tíos ojisan (tío), obasan (tía) y a los abuelos ojiisan (abuelo) y obaasan (abuela).

GLOSARIO

Forma de diccionario: Variedad coloquial o vulgar de la conjugación de un verbo.
Forma -masu: Variedad formal de la conjugación de un verbo.
Partícula: signo hiragana que indica la función de la palabra a la que sucede.
PE: Partícula Enfática. La mayoría de partículas de final de frase expresan énfasis o añaden cierto matiz. Ej: ne, yo, zo...
PI: Partícula de Comp. Indirecto. Ej: ni
PP: Partícula Posesiva. Ej: no
PL: Partícula de Lugar. Ej: de, ni
PS: Partícula de Sujeto Ej: ga, wa

Marc Bernabé
m-bernabe@dreamers.com

練習 EJERCICIOS

¡Unos cuantos ejercicios para terminar esta lección 21! La respuesta, como siempre, habrá que buscarla en esta misma página en la próxima Dokan, aunque podéis consultar las respuestas ahora mismo en la página web oficial:
http://www.dreamers.com/nihongo/

1- ¿Por qué en japonés se utilizan diferentes palabras para referirse a la propia familia o a la de otro?
2- ¿Cómo se llama la propia esposa? ¿Y la de otro? ¿Y en el caso del marido (ambas posibilidades)?
3- En castellano sólo distinguimos entre "hermano" y "hermana". ¿Cuál es el caso del japonés? ¿Qué ocho palabras existen (contando las palabras referiadas a "mi familia" y a "la familia de otro"?
4- ¿Cuál es la palabra utilizada para referirse al propio tío? ¿Y para referirse al tío de otro?
5- ¿Cuál es la palabra utilizada para referirse al propio primo? ¿Y para el primo de otro?
6- ¿Cómo traduciomos la palabra , (*mei*) al castellano? ¿Es un familiar propio o de otra persona?
7- Traducir al japonés la frase "Mi padre es médico" (yo= , (*watashi*) / médico= (*isha*) / V.ser= (*desu*) / Partíc. posesiva= (*no*))
8- Traducir al japonés la frase "Tu padre es médico" (tú= (*anata*))
9- Decir al menos tres palabras utilizadas para referirse al propio padre.
10- Si decimos la palabra *oneesan*, ¿qué tres significados puede tomar?

Respuestas de los ejercicios de la lección 20

1- Forma simple / Porque cuando busquemos un verbo en un diccionario siempre lo encontraremos en esta forma.
2- Grupo 1= cambiamos la *ru* del infinitivo por *nai* (Ej. *oshieru* = *oshienai*)
Grupo 2= cambiamos la última *u* del infinitivo por una *a* y añadimos *nai* (Ej. ,-*kaku* = *kakanai* / ,*kasu* = *kasanai*)
3- Forma simple= (*asobu*) / Forma *-masu* = (*asobimasu*)
4- Forma simple= (*nomanai*) / Forma *-masu* = (*nomimasen*)
5- Forma simple = 買った (watashi wa hon o katta) いました (watashi wa hon wo kaimashita) (*watashi wa hon o katta*) /
Forma *-masu* = 田中さんは起きない (Tanaka-san wa okinai) 田中さんは起きません (Tanaka-san wa okimasen) (*watashi wa hon wo kaimashita*)
6- Ella no enseñaba inglés.
7- Forma simple =uru (*Tanaka-san wa okinai*) /
Forma *-masu* = iku (suru) した (shita) しない (shinai) しなかった (*Tanaka-san wa okimasen*)
8- Yo espero a María.
9- Yo escribo= / 行った (itta) 行かなかった (ikanakatta) (*watashi wa kaku*) / ellos escriben= (*karera wa kaku*) /
vosotros escribís= (*anatatachi wa kaku*)
10- Los verbos irregulares son *suru* (hacer) y *kuru* (venir) y el semiirregular es *iku* (ir): (*suru*) / pasado= (*shita*) / negativo= (*shinai*) / negativo pasado= (*shinakatta*)
(*kuru*) / pasado= (*kita*) / negativo= (*konai*) / negativo pasado= (*konakatta*)
(*iku*) / pasado= (*itta*) / negativo= (*ikanai*) / negativo pasado= (*ikanakatta*)









RAN





Como habéis podido comprobar los seguidores de esta sección, estos últimos meses estoy haciendo hincapié en la obra de Akira Kurosawa , el gran maestro del cine Japonés. Esto se debe a que debido a su fallecimiento a los 88 años de edad decidí hacer una retrospectiva de sus películas. Habiendo comentado "Los siete samuráis" y "Trono de Sangre" llegamos a la que se podría decir que representa el cenit de la obra de Kurosawa, "RAN".

Ran se estreno en 1985, tras muchos años de trabajo, además de dirigirla Akira kurosawa colaboro en el guión con Ideo Hogumi. La fabulosa fotografía de la película que nos sumerge en el Japón medieval con maestría corre a cargo de Takao Saito.Akira kurosawa tambien se ocupo del montaje de toda la pelicula, con la paciencia artesana que le caracteriza.

Los actores principales son **Tatsuya Nakadai** (Ichimonji Hidetora), **Satoshi Terao** (Taro), **Jinpachi Nzu** (Jiro), **Mieko Harada** (Kaede), **Deisuke Ryu** (Saburo), **Hisashi Igawa** (Kurogane), **Masayuke Yui** (Tango), **Yoshiko Miyazaki** (Sue).

RAN es como las dos películas que he comentado en esta sección una adaptación libre de una obra de *William Shakespeare,* en este caso es la famosa obra "*El Rey Lear*".

La mezcla de la tradición japonesa con las intrigas de "*El Rey Lear*" es especialmente mágica en esta película.

ARGUMENTO

Al llegar a una edad avanzada el señor del reino **Hidetora** decide dividir la provincia en tres trozos diferentes como herencia para sus tres queridos hijos. Los dos hijos mayores, **Taro y Jiro**, no cesan de adular la inteligencia de su padre al haber tomado una solución tan inteligente. Pero con lo que no contaba **Hidetora** era con que su hijo menor, **Saburo** no estuviera de acuerdo con la solución alegando sin miel en sus palabras como sus hermanos, que esa división provocaría disensiones y futuras guerras.

Hidetora destierra a **Saburo** y decide mantener aunque sea honoríficamente el titulo de Gran señor, hasta que pueda ver el fin de sus días en el primer castillo.

Pero **Kaede** la esposa de Taro el hijo mayor conspira en contra de **Hidetora** y provoca la guerra entre los dos hermanos mayores. **Kaede** en su juventud fue victima de la crueldad de **Hidetora**, que para conquistar el primer castillo mato a sus padres y la obligo a desposarse con su hijo Taro.

Hidetora es expulsado del primer castillo e incluso del segundo en el intento de toma de poder de toda la provincia por los dos hijos mayores. Hasta que al final el con la compañía de su bufón personal y ayudante de cámara acaban vagando por los territorios mas inhóspitos de todo su reino.

Saburo que ha sido adoptado por el que iba a ser su suegro cuando ve la situación en su antiguo hogar decide ir en busca de su padre con el ejercito que ahora comanda. Para ello pide permiso a su hermano, para poder entrar en sus tierras y no provocar ningún conflicto.

Taro acepta que **Saburo** entre en sus tierras recién conquistadas tras haber matado a su hermano menor **Jiro** , pero con los consejos de **Kaede** que como siempre se mueve entre las sombras, decide asesinar a **Seburo** y **Hidetora** cuando estos entren en sus tierras.

En esta película se puede observar como Kurosawa expresa la futilidad del conflicto armado en las grandiosas batallas que aparecen en la película. Lo hace describiendo con avidez el combate, para después poder el resultado nulo de la batalla que no ha servido prácticamente para nada, simplemente para que centenares de hombres encontraran una muerte inútil. El final de la película es lo mas impresionante que he visto de la obra de Kurosawa, **Hidetora** se reencuentra con su hijo y los dos se reconcilian y **Saburo** decide llevar a su padre con el a la provincia que ahora gobierna, pero el plan de **Taro** funciona y **Seburo** muere en brazos de su padre.

Akira Kurosawa consiguio terminar esta película a los 75 años y tardo once años entre el rodaje y el montaje de la pelicula. Un ejemplo muy claro de la grandiosidad de esta pelicula es que La creacion de todos los trajes duro mas de tres años en completarse. El gasto de dinero fue mas que considerable, aunque claro, después de ver el fantástico resultado podemos decir que fue un dinero muy bien invertido.

Enrique Herranz
herranz@svalero.es


EL FUTURO VIENE
A DESTRUIR
EL PRESENTE
GENERATOR
GAWL
COLECCIÓN
DE 4 VHS
DURACIÓN
90 MINUTOS
GENERATOR
GAWL
YA A LA VENTA
GENERATOR GAWL
© 1998, 1999 NIHON VICTOR / TATSUNOKO PRO.
Todos los derechos reservados
WARNER HOME VIDEO
ADV FILMS
Selecta Visión
Calle Roma nº4, 08023 Barcelona
www.selecta-vision.com
OTAKU オタク VISION
DYNAMIC IBERIA

Aspectos religiosos

Bienvenidos a esta nueva entrega de nuestro Japan Times, que este mes nos trae un tema un poco transcendental, así que todos serios. Hoy vamos a profundizar (o tal vez no) en las creencias religiosas de los japoneses y a aprender un poco de ellas. ¿Listos?

La religión tradicional : EL SINTOÍSMO

Llamamos sintoísmo a la religión tradicional, originada en Japón hace miles de años. Es una religión politeísta (adoran a miles de dioses distintos), y su objeto de culto principal son los fenómenos naturales: el clima, la naturaleza, incluso un montaña o un árbol pueden ser considerados *kamisama* (dios, en japonés).

Los orígenes del sintoísmo los hallamos en las fiestas y ritos tradicionales del Japón rural, en que los labradores pedían favores a sus dioses y les hacían ofrendas con la esperanza de tener buena cosecha. Más que una religión, se considera un estilo de vida, un código de conducta para llevar una vida digna y correcta. Los templos sintoístas se llaman *jinja* y, entre ellos, cabe destacar los templos Naiku y Geku, en Ise (el Vaticano del sintoísmo), el Meiji Jingû de Tôkyô y el Heian Jingû, en Kyôto.



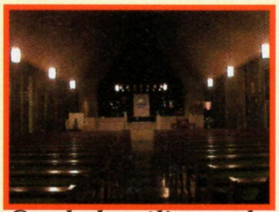
Heian Jingu, Kyôto (templo sintoísta)

Lacompetencia: ENTRADA DEL BUDISMO

El budismo llegó a Japón entre los siglos VI y VII, proviniente China. Comparada con el sintoísmo, es una religión mucho más estricta, aunque tienen en común, entre otras cosas, el hecho de ser ambas politeístas. Para no crear conflictos, y para que el budismo no arrasara con la religión-creencia tradicional sintoísta, se llegó a un acuerdo de convivencia amistosa. Y puesto que para los japoneses la religión no debe ser un corsé sinó una forma de vida, adoptaron ambas en su rutina diaria. De esta forma, cuando un japonés se casa tiene una ceremonia sintoísta; pero cuando muere, la tiene budista. En las casas, si hay suficiente dinero (el gran condicionante de nuestros días) suele tenerse un altar de cada, y durante el año se visitan templos sintoístas y budistas, según la ocasión. Los templos budistas reciben el nombre de *o-tera*.



Kiyomi□udera, Kyôto (templo budista)



Catedral católica en el cora□ón de Kyôto

AÚN HAY MÁS

Pero no son sólo dos las religiones que encontraremos en Japón. Aún hay más. En el siglo XVI, los portugueses llegaron con su cristianismo al país. Actualmente, sólo un 1% de la población nipona se considera cristiana, pero aún así casi todo el mundo se casa por la Iglesia. Las malas lenguas dicen que no lo hacen por nada más que por el vestido blanco y la belleza de la ceremonia. De hecho, las mujeres suelen vestirse tres veces durante el gran día: dos kimonos de ensueño y un traje de novia, eso sí, del blanco más puro.

Por otro lado, hay influencias del taoísmo y del confucianismo chino, y muchas otras sectas-religiones, como prefiráis llamarlas, que se engloban normalmente todas en el mismo saco que lleva por nombre "Nuevas religiones". Los únicos un poco problemáticos, por su fervor y ansias de lo que aquí llamábamos "evangelización", son a veces los líderes y militantes de estas nuevas religiones, de carácter marcadamente sectario y estructura piramidal, donde el lavado de cabeza suele ser, por lo que dicen, una práctica habitual. La conocida como más peligrosa entre ellas es la llamada *Ômu Shinrikyô* (actualmente *Aleph Sinrikyô*), que fue tristemente famosa en el año 95 por causar numerosas víctimas con un ataque de gas sarín en el metro de Tôkyô.

UNA CONVIVENCIA PACIFICA

Sintoísmo, budismo y cristianismo conviven en Japón en la más completa armonía para el asombro de cualquier occidental. Nos sorprendre gratamente ver que nadie mata a nadie por tener una creencia distinta, o un modo de vivir distinto. Y ello es genial. En Irlanda, en Pakistán, en la antigua Yugoslavia, y en tantos otros sitios incluído nuestro país, deberíamos tomar una buena lección de tolerancia de creencia y pensamiento de nuestros amigos japoneses.

Otra parte cursiosa del concepto de la religión en Japón es que no tienen el sentido del pecado ni del infierno como algo temible. Y tampoco va a perdonarte ningún sacerdote, puesto que a parte de en las iglesias cristianas, no se conoce la confesión. Cada uno es responsable de sus actos y lo que debe intentar es ser lo mejor persona posible.

UN TEMA A EVITAR

Con todo lo que os acabamos de contar, entenderéis que para los japoneses es casi incomprensible nuestra obcecación religiosa y la importancia que damos a la religión en el mundo occidental. Suele molestarles, pues, que les preguntemos sobre el tema, puesto que ellos no lo consideran tan importante y porque, además, les cuesta reconocer su propia ignorancia al respecto. La razón: en Japón nadie estudia religión y muchas veces son incapaces de contestar y se sienten mal. Cuidadín pues. Y para acabar, oremos por el éxito de este artículo hecho con bondad y alevosía (ay, eso no!)

Marc Bernabé
m-bernabe@dreamers.com
Verònica Calafell
v-calafell@dreamers.com

TALLER DE Dibujo

Hola a todos, soy Oscar y me encuentro aquí para explicar , (o algo parecido), la técnica que utilizo en mis ilustraciones. Podéis ver dos ilustraciones mías publicadas en esta revista, concretamente en la Dokan nº 18 como poster central y en la Dokan nº 23 como contraportada. Si os ha picado el gusanillo por saber más sobre esta técnica poneos cómodos


1

y seguid leyendo, estáis en la revista adecuada en la sección oportuna... y sin más preámbulos nos metemos de lleno en la pequeña gran odisea de crear una ilustración como la que ahora veremos.


2

TÉCNICA DE LA AGUADA

He de decir que es una técnica laboriosa que requiere buenas dosis de tiempo, paciencia e ilusión por terminarlo. Ya que debido al tiempo que requiere esta técnica y los contratiempos que te pueden surgir tanto por la ilustración como por factores externos de diversa índole, pueden pasar uno, dos...cuatro meses y mandar la ilustración al carajo...¿Aún te atreves con ello? ¡Bravo eres un/a valiente!


3

¿En qué consiste? Muy sencillo, diluir tinta china en agua. Ejemplo: diluyendo una gota de tinta en medio vaso de agua, obtendremos un tono claro del color de la tinta, (en este caso Azul),. Diluyendo otra gota mas, obtendremos un tono algo mas oscuro, y éste es el método a seguir.

Primero comenzaremos humedeciendo un poco nuestro dibujo y una vez seco, nos encomendaremos a los dioses, ha llegado el momento de dar el color.

Y en segundo lugar empezaremos dando un tono claro (dibujo1), dejaremos secar y daremos el siguiente tono, que será más oscuro, sobre el anterior (dibujos 2 y 3).

Ésa será nuestra rutina: dar tono, dejar secar, dar siguiente tono mas oscuro...hasta llegar al negro, en caso de querer dar tal intensidad, claro.

Lógicamente los tonos más oscuros los dejaremos para las zonas de sombras más acusadas, y os aconsejo que aquello que vaya a ser tratado con negro, lo dejéis para acabado final. Con un par de dibujos que hagáis con esta técnica os daréis cuenta de lo que se puede hacer, no necesita mucha práctica.

Bueno, hemos llegado al dibujo final que, como veis lleva algunos cambios desde su forma inicial, eso ya depende del "DESFASE CREATIVO".

Vaya, eso es más difícil de explicar y ésta no es la sección adecuada (jejeje). Para los salpicados nada como un cepillo dental embadurnado en gouache blanco, (después de esto se aconseja no volver a usar para nuestra higiene bucal).

Y con esto podemos dar por finalizado el dibujo. En fin espero que os hayáis enterado de algo. Al menos de lo básico para poder iniciaros en esta técnica.

Oscar Pérez.


4


Pioneer
La marca del anime.
Tenchi-Muyo!
LAS PELÍCULAS
1 Y 2
¡Toda la calidad, humor, acción
y emoción de la famosa saga
Tenchi-Muyo!
Pioneer
Tenchi-Muyo! 1
Tenchi-Muyo!
LA PELÍCULA
1
Tenchi–Muyo
enamorado
manga films
Pioneer
Tenchi-Muyo! 2
Tenchi-Muyo!
LA PELÍCULA
2
La hija
de la oscuridad
manga films
A la venta a partir
del 26 de Abril
Por fin a la venta en vídeo
las películas inéditas en TV,
no las dejes escapar.
Pioneer
PIONEER es una marca distribuida por MANGA FILMS S.L.
Balmes, 243 ático • 08006 BARCELONA • Tel. 93 238 40 30 • Fax 93 238 40 33 • http: //www.mangafilms.es
E-mail: manga@mangafilms.es
manga films











HISTORIA

La primera historia se titula 'BloodRites', y tiene lugar a medio camino de la Cruzada de Darklyte. Una sangrienta guerra centrada en la posesión de la Armadura Darklyte, una reliquia mítica y legendaria de cientos de años creada para la destrucción de las fuerzas de la oscuridad.

Empeñado en la total dominación y rendido a la leyenda de la armadura, el malvado Khan de Datara; el archivampiro conocido como Malgen, maquina un intrincado plan para truncar la fe y mellar el poder de la armadura de su propio oscuro final. Con la ayuda de su hijo Aalok y una cohorte de no muertos. Malagen se embarca en una cruzada para postrar de rodillas todo el reino.

Pronto, las hordas vampíricas de Datara caen sobre el pacifico pero dividido reino del este, pensando que no saben la verdadera razón de la guerra, siendo ésta la posesión de la Armadura Darklyte. La primera ciudad en caer es la poderosa fortaleza en Shal'Hazar, situada al oeste como punto más extremo en la nación humana de Myridorm.

Encarando la amenaza de la destrucción de su tierra natal, un bravo paladín, un poderoso mago, un joven muchacho y una elfa guerrera deben apartar sus diferencias y decidir, si intentar arrebatar el control de la Armadura Darklyte para lograr salvar sus hogares o destruirla.



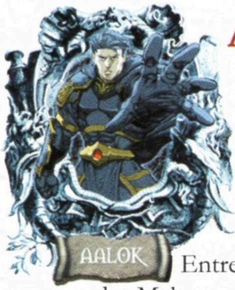
LOS MALOS

MALAGEN



Malagen es el cruel Khan de Datara, y líder del clan Shai'Kar, el clan dominante en Datara durante los últimos 3000 años. Poseedor de aterradores poderes oscuros, conseguidos de varios Millennia al servicio de la diosa de la oscuridad Tara, el único propósito de la existencia de Malagen es la absoluta y completa dominación de Warlands. A falta de conseguir su objetivo, miles de años antes durante la guerra de razas, Malagen lleva sus ejércitos una vez más para derrotar a los reinos del este.

AALOK



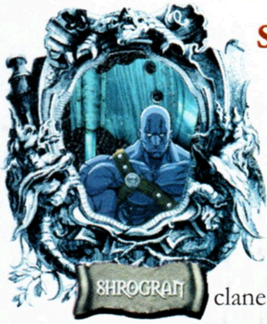
Aalok es el sucesor elegido de Malagen, y el principal instrumento de su voluntad. Entre todos los acólitos de Malagen, Aalok es elegido para portar la Armadura Darklyte, y es él quien capitanea las fuerzas de vanguardia que atacan los reinos del este.

NASIRA



Una enigmática vampira bruja y líder del clan Phel'Kar, Nasira es una de los confidentes en la que más confía Malagen. Señora de las criaturas de la oscuridad, Nasira

tiene control sobre todas las cosas, desde insectos hasta hordas de los nativos lobos-demonios errantes de Datara. Nasira es tan impredecible como mortal. Su clan apoya a Malagen, el cual ha mantenido el equilibrio de poder dentro Datara con el clan Shai'Kar.



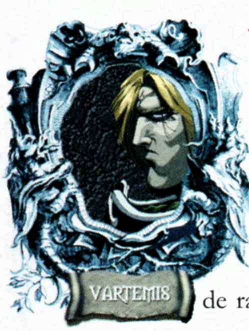
SHROGRAN

Arrogante y completamente seguro de sí mismo, Shrogran es el líder del clan Gor'Kar, uno de los mayores clanes de Datara. La total superioridad numérica del clan ha hecho que el resto de clanes no caigan sobre él. Pensando que sus tropas son leales, con frecuencia se encuentran tristemente aventajados contra otros enemigos organizados. Como el oponente más elocuente de Malagen, y vampiro que prospera en combate y agresividad, Shrogran se encuentra con frecuencia como un añadido a los líderes de los clanes a los que se asocia. El clan Gor'Kar sufrió asombrosas perdidas durante la primera guerra de razas, y recientemente ha recuperado su número.



TESSAN

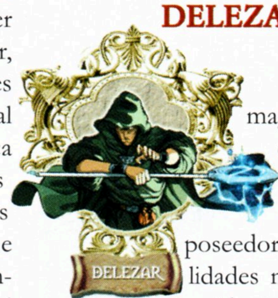
Tessan es el líder del clan Jyiir´Kar. Se piensa que su edad y poder es comparable al de Malagen. El rasgo más mortal de Tessan es su astuta crueldad. Prefiriendo ser más astuto que sus enemigos y así vencerles, Tessan es un brillante estratega y un experto manipulador. Si no puede matar a un enemigo, lo manipula para que sirva a sus propósitos o para destruirlo.



VARTEMIS

Vartemis es el líder del clan Seth'Kar, el sucesor del clan Iar'Kar, que fue completamente aniquilado en la primera guerra de razas. El líder mas joven de los clanes de Datara, el clan de Vartemis controla la península circundante del oeste del principado de Datara. Vartemis sirve como consejero principal de Aalok. Poseedor de sus propias habilidades sobre la magia oscura, incluido un limitado pero aterrador control sobre las criaturas abisales, Vartemis es un mortal adversario y una pieza clave en la lucha por la Armadura Darklyte.

LOS BUENOS



DELEZAR

Delezar es un mago granuja que reside temporalmente en Myrish, ciudad de Shal'Hazar, poseedor de poderosas habilidades mágicas. Delezar se considera más un escolar que un hechicero y se menosprecia usando sus habilidades para el combate. Desafortunadas circunstancias le fuerzan a defender a sus compañeros y a él mismo mientras se encuentra en una batalla por encima de las esperanzas de todo el mundo, que recaen sobre sus hombros.



ELESSA

Elessa una guerrera elfa desterrada de la fortaleza de Yattannia. Elessa ha hecho su hogar las lanzas de granito de la ciudad de Shal'Hazar. Sus temibles habilidades de combate sólo se corresponden con su pureza de corazón y la sabiduría de adquirida con los años. Cuando la ciudad es destruida, Elessa tiene que llevar a sus nuevos compañeros a través de su tierra natal y enfrentarse a mucha gente que pretendía dejar atrás.



JERELL

Un paladín de "La primera espada de la luz" y defensor de la fortaleza de Shal'Hazar. La tierra natal de Jerell, Myridorn es la primera nación en quedar al descubierto al choque de la invasión de Dataran. Separado de sus compañeros, se encuentra en compañía de desconocidos. Jerell debe encontrar un camino para avisar a su gente del inminente peligro que se cierne sobre ellos y parar a Aalok de sus intenciones de hacerse con el control de la Armadura Darklyte a cualquier precio.



ZEPH

Huérfano a temprana edad, Zeph fue dado por muerto después de que su aldea fuese atacada durante una disputa fronteriza en la que hoy se conoce como la nación de Vantyre, pero que una vez fue un territorio muy disputado. Delezar el mago descubrió en el muchacho una misteriosa e innata habilidad mágica. Sin familia y nadie que cuidase de él, Delezar le acoge y se convierte en una especie de padre sustituto, llevándoselo en sus viajes e intentando enseñar a Zeph como controlar sus mágicas habilidades a la par que su origen y naturaleza.

CONCLUSIÓN

Bueno una historia de fantasía heroica al más puro estilo de Dragones y Mazmorras, puesto que tiene todos los ingredientes para hacer de esta historia algo entretenido e interesante. El dibujo pinta bastante bien y como ya dije el pasado mes un estilo híbrido entre el cómic americano y el dibujo de cualquier anime, con un tratamiento del color de lo más curioso, al igual que la renderizacion de imágenes y fondos infograficos tratados con unos cuantos efectos para darle un poco de profundidad al asunto. Pero una cosa es lo bonito que pueda ser y otra que el argumento os guste. Eso sí, para los amantes de la fantasía heroica esta colección presenta un futuro prometedor conforme avance la historia.

Pues eso es todo y como siempre vosotros tenéis la ultima palabra.

Saludos cordiales y ya sabéis "Sed malos y no hagáis nada que yo nunca haría".

Pablo García "Kalamar"
memomio@svalero.es

FIGURAS DE VIDEOJUEGOS DE LUCHA

NO SÓLO SE ADAPTAN FIGURAS DEL MANGA Y DEL ANIME (II).

En este artículo continuaremos la serie empezada en el anterior sobre figuras basadas en videojuegos conocidos. Empezaré con algunas sobre videojuegos de lucha que se me quedaron en el tintero en el artículo anterior por falta de espacio, como Street Fighter y Soul Edge. Después pasaré a otro gran grupo dentro de los videojuegos, como son los RPG.

Empecemos con el clásico: Street Fighter. Para empezar, como siempre, vamos con dos figuras de los protagonistas, Ken y Ryu.. Como podéis ver, las dos figuras son básicamente iguales. Sólo se diferencian un poco en la pose de los brazos y en la cabeza (bueno, y en el color de pintado, claro). La pose es bastante estática, pero la expresión de la cara está bastante bien conseguida, y los personajes están tan musculosos como en el juego (pedazo brazos, diox). Escala 1/8, y unas 10.000 pelas cada uno.





Pasamos a una de las favoritas del público: Chun-Li. La primera figura lleva el traje clásico. La postura no me acaba de convencer, y la cara adolece de lo mismo que muchas otras figuras de tipo "realista": mientras más real parece la cara, más inexpresiva se hace. Escala 1/6, unas 9.000 pelas. La segunda, ya con el segundo traje, está un poco mejor en lo que a expresión facial respecta, a pesar de que la postura es totalmente rígida. Escala 1/6, 8.500 pesetas. La tercera es la mejor de las tres desde mi punto de vista. Es la más fiel al diseño original del videojuego, y la que tiene una cara con más personalidad de las tres. Es también la más barata (y algo más pequeña): 6.500 pesetas, para una figura de escala 1/8.







Y otra favorita de la afición: Cammy. La primera figura es de tamaño minúsculo para lo que suele ser normal: Escala 1/16. A pesar de ello logra mantener una calidad de detalle bastante buena (aunque esos hombros tan anchos no me acaban de gustar). Debido a su tamaño también es bastante baratita: 5.000 pesetas. La segunda se vé bastante por ahí. Una figura muy correcta de la que hay una versión más barata en vinilo. La de resina sale por unas 8.000 pelas, lo cual tampoco está nada mal. La tercera es la que tiene una pose más dinámica, cogida en medio de una patada (quizás un poco forzada, pero hey, es un videojuego :P).



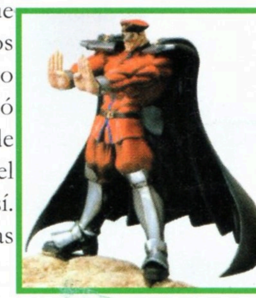




Seguimos con Vega, es una de las mejores figuras que he visto del luchador español. Un buen trabajo de anatomía, y una sensación de acción muy conseguida. Escala 1/8, unas 15.000 pesetas.



Y vamos con el malo final del Street Fighter II, M. Bison, en una de sus poses típicas del juego. En un principio me parecía que tenía demasiados músculos, pero se me ocurrió mirar algunos de los diseños del juego y no, es así. Escala 1/8, unas 12.000 pesetas.



[Otros tres personajes del Street Fighter II: Eagle, DeeJay y Fei Long. Las tres parecen del mismo autor (que no he conseguido averiguar quién es aún), con un nivel de detalle muy bueno, y salvo la del indio, que tiene su actitud característica, las otras dos tienen unas poses en movimiento geniales. Todas son a escala 1/8 y salen por unas 15.000 cada una.







Y vamos a terminar con una chica que podía ir tanto aquí como en el apartado del Rival Schools: Sakura. No hay mucho que decir: Una figura correcta y sin demasiadas pretensiones. Escala 1/8.



Para acabar vamos con uno de los juegos de lucha que más está dando que hablar últimamente: Soul Calibur. Todavía hay pocas figuras de este juego, pero se empiezan a ver. Aquí tenemos un buen ejemplo con esta de Sophitia, espada y escudo incluidos. Muy buen



detallado, sobre todo en lo que es la armadura, aunque falla un poco en las proporciones del cuerpo (las piernas demasiado largas comparadas con el resto). Escala 1/8, unas 8.000 pelas.

Y ésta es otra de las figuras que he encontrado de este juego: Ivy. La figura la veo más proporcionada que la de Sophitia, y el traje está más detallado



(quizás porque es un tipo de traje que permite más detalle. La espada de la figura puede montarse en su forma de espada normal o en su forma "extendida", ya que trae las dos (aunque esta última forma requiere tener bastante experiencia en el montaje de figuras, porque puede ser algo complicadilla...). Misma escala y precio que la anterior.

Y una vez acabado el apartado de los juegos de lucha, empecemos con los RPG... Y como no, el mejor modo de empezar con este género es con el más conocido de todos: Final Fantasy.

Empezamos con el Final Fantasy VII y con Cloud Strife con moto incluida (y esa espada que nunca he sabido cómo puede levantar siquiera). Una figura con un detalle excelente, sobretodo en las partes que corresponde a la mecánica de la moto. La única pega que quizás le veo es que la cara no se parece del todo a la del original y que la pose es algo rígida, pero a pesar de eso es una figura que vale la pena. Es a escala 1/8, y sale por unas 23.000.



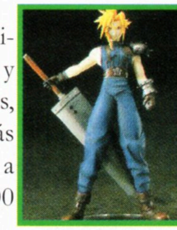
Pasemos ahora a toda una serie de figuras con los personajes principales. No he conseguido averiguarlo, pero parece que todas ellas han sido realizadas por el mismo escultor, porque comparten rasgos generales. Son todas figuras bastante simples de montaje y pintado, por lo que pueden ser aptas para principiantes (lo que no quita que en manos de alguien con más experiencia puedan quedar realmente espectaculares). Tenemos por este orden a Tifa Lockhart (bastante buena), Aerith Gainsborough (algo menos), Yuffie Kisaragi (no me convence la expresión de la cara), Sephiroth (genial) y Cloud (también bastante buena, pero me quedo con la anterior). Están todas realizadas a escala 1/8, y salvo las dos últimas, que son un poco más caras, todas vienen a salir por unas 9.000 pesetas.











Avanzamos un número en la serie y llegamos al Final Fantasy VIII. Empecemos con las figuras de los tres personajes principales de la historia, como son Squall Lionhart, Rinoa Heartilly y Seifer Almasy. También, al igual que las anteriores, parecen estar realizadas por el mismo escultor (aunque es alguien distinto en este caso, claro está). Son tres figuras realizadas con una atención al detalle y una fidelidad al original realmente impresionante. Tomemos como ejemplo la de Squall, en la que podemos ver hasta el más mínimo detalle del traje y del arma. Un "must have" si sois fans tanto de las maquetas como el juego. El único detalle negativo, como suele ocurrir con estas cosas, son los precios... Como están a una escala más o menos grande (1/6), son algo carillas: 15.000, 12.500 y 12.000, respectivamente. Pero la calidad de las figuras lo vale.







Y parece ser que un mes mas me he vuelto a quedar sin espacio..., dejaermos para el mes que viene el resto de maquetas de Final Fantasy ademas deunas preciosas figuras de tales of fantasia y Langrisser. !!Hasta el mes que viene!!

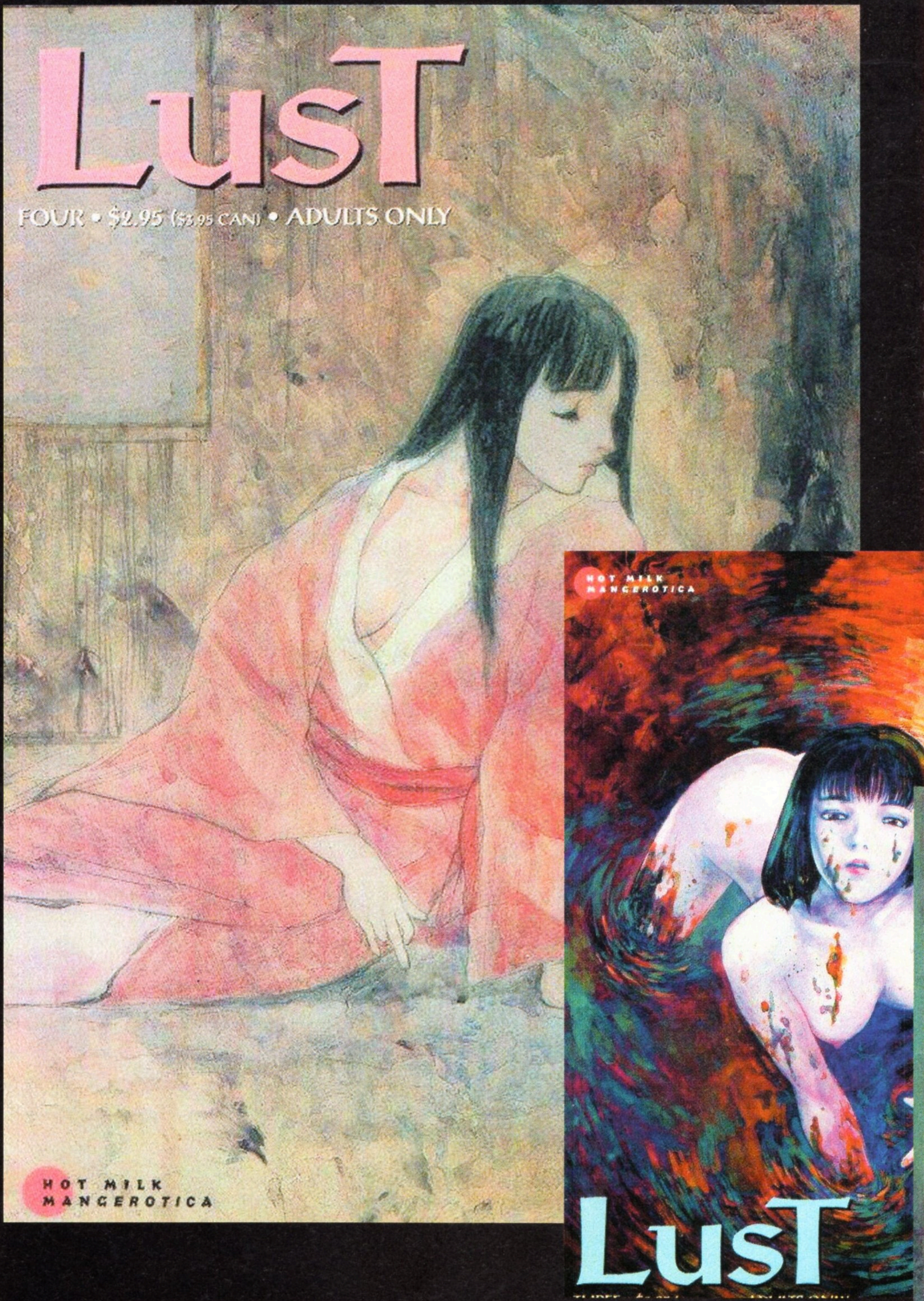
David Rodríguez
A.k.a. The Master
the_master@ctv.es

Rebuscando en mi viejo diccionario de inglés encuentro: Lust, lascivia, lujuria. El título lo dice todo, y nada. Este es un manga que escapa de cualquier tipo de encasillamiento. En primer lugar es un manga hentai en el que hay una presencia muy fuerte de argumento. Es cierto, aunque parezca increíble. El sexo como parte integrante de la historia sólo responde a una necesidad narrativa del autor para retratar el auténtico motor de la historia: el deseo, el dominio de las más bajas pasiones, y los rincones más oscuros de la psique humana.

Durante toda la obra, que se estructura en un total de ocho capítulos independientes (como viene siendo habitual en las series publicadas por Eros Comix), el autor nos presenta un mundo sobrecargado, pletórico de una malicia insana, que te deja con un cierto mal sabor de boca. No nos engañemos, después de leer esta obra lo que menos te apetece es abandonarte a los placeres de Onán.

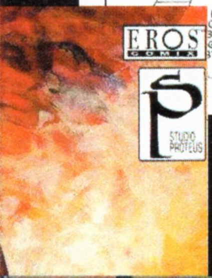
En cuanto al aspecto gráfico, el autor, Tenjiku Ronin, también intenta alejarse de convencionalidades, así que no esperéis los típicos ojos kilométricos, peinados de colores y cuerpos estilizados estilo standard. El autor se centra en un registro mucho más realista para profundizar en un mundo mucho más real de lo que puede parecer en un principio. Tampoco utiliza las tramas, sino sombrados a base de tinta china diluida, lo que da al resultado final un toque muy europeo. De hecho, y salvando las distancias recuerda lo suficiente a La Espada del Inmortal como para considerarla una obra mucho más seria que un simple manga hentai.

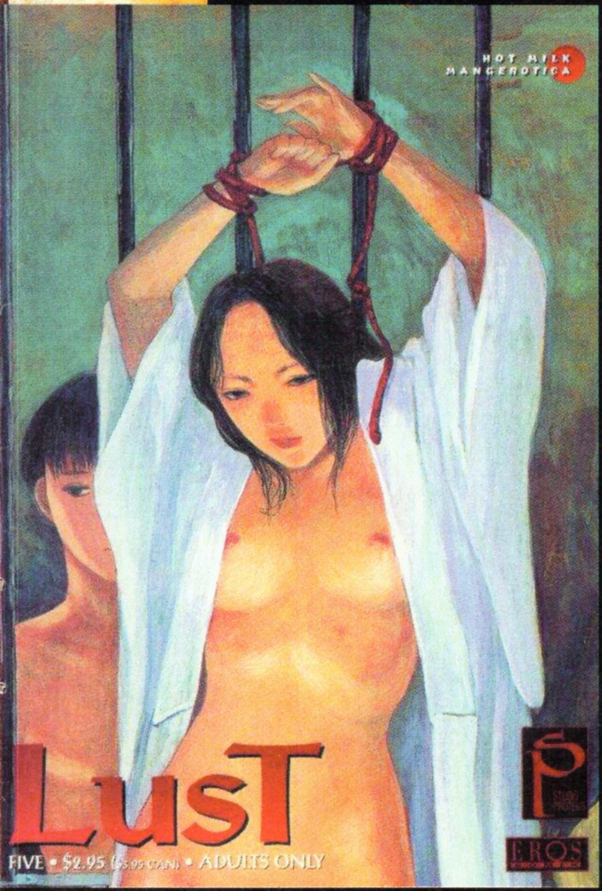
Como ya he dicho, la obra se estructura en ocho números que en realidad son seis, puesto que dos de ellos continúan, y a mi parecer son precisamente los mejores. El primero de ellos ahonda en las fantasías de un ama de casa poco convencional, y su sombra, la cual encarna a un antiguo compañero de clase(típi-



Temita complicado habemus este mes.¿Por donde podemos empezar? Lust es una obra con unos cuantos añitos a sus espaldas. Es del 97, y eso hace que comentarla le pueda sonar a algunos a perogrullada, pero lo cierto es que la calidad de la obra y su desconocimiento manifiesto para el gran público en general hace que se convierta en un tema de artículo casi obligado.







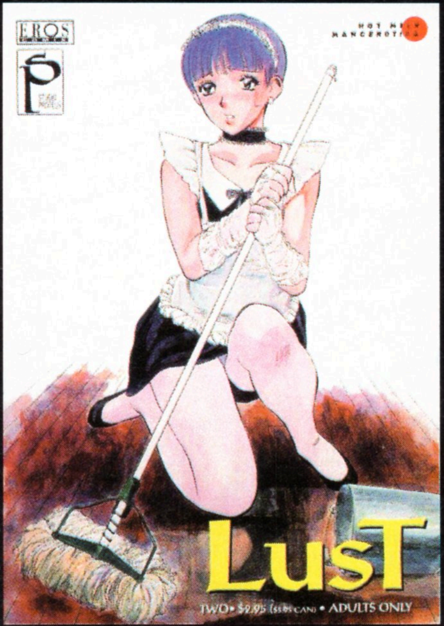
co friki marginado, del que ni siquiera se nos dice el nombre).Las escenas son de un nivel que podríamos calificar de veintiocho rombos, pero sobretodo es una metáfora genial sobre una persona devorada por sus pasiones. Si alguno conseguís leerla entenderéis a lo que me refiero. En la segunda de las historias un marido devorado por los celos, plantea una trampa a su mujer gracias a la ayuda del espíritu de su hermano fallecido. Éste a su vez se ve atado a la tierra por las pasiones de ambos, y la suya propia. Generalmente todas estas historias tienen un final bastante dramático, o por lo menos inquietante, como por ejemplo en uno de los episodios podemos ver la típica escena de : colegiala sodomizada en un autobús repleto de gente. Sin embargo el final, cuando por fin llega a clase, y todos sus compañeros tienen la misma cara del violador, incluido el profesor, es realmente espeluznante.

Quizás la única que se escapa de esta tónica general sería aquella en la que un joven estudiante viaja a un pequeño pueblecito en el que encuentra una familia en la que todo el mundo se le parece misteriosamente. Tras mantener relaciones con una chica joven descubre que en realidad ella le había confundido con su novio, que resulta ser su casero unos veinte años antes. Al final de la historia acabas con un buen dolor de cabeza, intentando adivinar si es que el prota ha retrocedido en el tiempo, es el hijo de la pareja anterior o es el resultado de un extraño bucle alternativo-temporal. Pese a ser de las más divertida, cumple perfectamente con el organigrama de la serie y provoca en el lector una fuerte sensación de desconcierto, que hace que se preste menos atención a la parte hentai que al resto de la historia, lo cual me ratifica en la opinión de que Lust es una obra de otro calibre.

Puede que muchos penséis, buagh, paso de comprarme un hentai para sesudos, yo sólo lo quiero para bueno, ya sabes. Pues es cierto, que la parte gráfica es muy interesante. De hecho es de lo mejorcito que he visto en mucho tiempo (y he visto cosas que vuestras madres no os dejarían ver hasta los cuarenta, y censuradas).Las hembras de Tenjuki Ronin tienen una belleza delicada y muy realista, y están dominadas por una lascivia tal que se atreven con cualquier tipo de barbaridad. Al final de cada capítulo tenemos la oportunidad (siempre en la edición americana) de ver los magníficos pin-ups del mismo autor, y como todo en esa maravilla que es Eros Comix, sin censurar.

Como veréis este mes estoy mucho más comedido en mis comentarios. Quiero decir que no me he metido ni con Asuka, ni con Reena Inverse, ni con ninguna petardada por el estilo. Pero es que me ha ido muy bien en los exámenes, y me he podido ir de vacaciones a bailar con las polinesias de Port-Aventura después de estar currando como un enano todo el verano, así que prepararos, porque cuando tenga que hacer el siguiente artículo habré vuelto a las clases, al curro y etc, etc, y me saldrá la vena criticona hasta por las orejas. Así que yo os aviso, por si luego me meto con vuestras series favoritas, para que no me vengáis con lloros.

Motormouth
447854@filoz.unizar.es



FÓRUM OPINIÓN

Podéis opinar sobre todo lo que querais, pero por favor, utilizad un lenguaje correcto y no difameis a las personas.

Enviad vuestra opinión a :

Forum Opinión-Revista Dokan
Ares informatica, S.L.
Avda. Mare de Deu de Montserrat 2 bis
08970 Sant Joan Despí (Barcelona)

Intentad no extenderos mas de lo necesario así podremos recoger muchas más opiniones y hacer la sección más variada.

Seamos sinceros de una maldita vez, el manga nos gusta...¿por que?. L arespuesta es qporuqe es violento, si esa es la verdad , a nadie le gusta los heroes poco decididos y debiles en cambio el manga nos ofrece una contrapartida mas atractiva, los protagonistas son mas fuertes, mas resistentes y mas duros que nadie. Ademas de tener como co-protagonistas a las tias mas buenas del mundo, totalmente deshinibidas y que casi siempre en alguna parte de la historia desvelan zonas de su cuerpo que no se suelen ver mucho por la calle. Por eso nos gusta el manga, es un mundo mucho mejor que el que tenemos y es una via de escape para muchos. que prefieren sentirse identificados con sus heroes de papel que ver la verdadera realidad.

Tzench

¿Qusiera saber quien decide que series se ocupa de elegir que mangas se publican. en España? . ¿En que se basan las personas responsable de este cometido para selecionar el manga quecaera por estos lares?.
Por si no os dais cuenta dependemos de unos pocos, que deciden que y como llegara hasta España el manga importado de Japon. Quizas deberiamos tener un lugar donde poder expresar nuestras necesidades y poder darlesaunque fuera unas ligeras pistas a esos profesionales de cuales mangas triunfarian en España,
Si seguimos en las mismas, apaticos ante todo el manga sin aspiraciones de exito que traen a nuestro pais estamos condenando lo que tanto nos gusta...EL MANGA.

Martin sainz (Barcelona)

¡HiOtakus!

El revuelo que se ha montado en cuanto al tema del chaval asesino de Murcia y las otras dos chicas de Cádiz, me ha hecho reflexionar.
Quizás alguno/a de vosotros/as os sorprendáis al oir esto, pero hemos de reconocer que el manga...es violento. El manga, los videojuegos y en general todo lo que venga de Japón. Sí, sí, no me miréis con esa cara. ¿Acaso la famosa escena del EVA01 "triturando" al pobre Suzuhara no es brutal?
Sin embargo, vuelvo a poner el ejemplo de siempre, y no nos cansaremos de repetirlo: El manganime es un reflejo de la sociedad, de la realidad y la vida misma. ¿Sino cómo narices iban a sacar los Mangakas las ideas de sus guiones? En Marmalade Boy, esas situaciones las vivimos en nuestras vidas, Rurôni Kenshin está basada en la historia de Japón, la era Meiji, y así ocurre con muchas series.
Por lo tanto, la sociedad se está criticando a sí misma en muchos casos. Así que (esto va dirigido a esa gente que está en contra de este mundillo), si vais a censurar algo, censurad primero de todo los telediarios, las corridas de toros(eso sí es cruel), las escenas de sexo en las películas..etc, y luego hablaremos.

RINOA HEARTILLY.(Alicante)

Hola compañeros otakus, soy una chica de 18 años y llevo 4 en el mundo del manga, mi vocacion de dibujante me ha llevado a tomar clases de dibujo y hasta ahora me va muy bien. ¿Pero cual es mi queja? Muy sencillo, la falta de oportunidades que tenemos todos los dibujantes noveles para abrirnos paso en este mundillo y llegar apoder ganarnos la vida con lo que nos gusta....el manga.

Podria decir que existen varios pasos para poder llegar a ganarte la vida de esto, el primero es el mas largo y complicado. Consiste en hacerse un nombre poco a poco publicando en fanzines que no leen mas que dos personas y media, y creando poco a poco un estilo tanto de dibujo como de historias que le gusten a tus lectores. Claro esta de esta manera el noventa por ciento de los dibujantes se queda en el camino, es una criba feroz que muy pocos pueden resistir. Una vez ya eres "conocidillo" puedes empezar a llamar a las puertas de las editoriales y llorarles y berrearles hasta que le caigas en gracia a alguien y decida que por fin ha llegado tu oportunidad..que por fin vas a sacar tu primer manga profesional.

Y luego en contraposicion esta el camino facil, "el enchufe". Muchos dibujantes consiguen publicar sus obras gracias a que son conocidos de los que manehjan el cotarro en este mundillo, y claro son los primeros beneficiados de esa amistad. Por supuesto esto nos hace a los demas dibujantes que no conocemos a nadie, protestar por nuestros derechos y a veces pensar..."¿que hace eses tipo sacando esa basura cuando yo dibujo cientos de miles de veces mejor que el?".

A mi sinceramente cada vez me esta pareciendo mas atractiva la auto publicacion y no descarto poder sacar mi propio comic a la venta por mis propios medios. Aunque tambien podria volver a hacerse lo que se hizo antaño en planeta con la linea laberinto, pero esta vez con mangas, es una buena idea y seguro que la editorial que se lo proponga seriamente conseguira beneficios de ello, ya que los autores españoles cada vez son mas reconocidos.

Tambien podrian sacar una revista mas profesional que un fanzine donde se dieran oportunidades para que los autores noveles pudieran ser conocidos por un espectro mayor de personas, no reduciendose de este modo a los fanzines que tienen (casi siempre) muy poca tirada. Bueno, nada mas, ya me he desahogado, quizas penseis que estoy un poco ersentida por que todavia no he conseguido publicar ninguno de mis mangas..., os puedo aseugurar que no es asi, solo intento que las cosas mejoren y hasta entonces yo no parare de dibujar mis mangas (fabulosos por cierto) y llamar a todas las puertas posibles...aunque muchas veces me las cierren en la cara.

Elena Molina (Malaga)

Os escribo para ver si hay suerte y me publicáis esta queja. Siempre nos estamos quejando de que nadie promociona el mundillo, y de que las editoriales nos hacen la vida imposible. Pero la verdad es que el principal enemigo del mundillo son los libreros. Sí , los dependientes de las librerías especializadas nos sangran hasta el infinito, nos venden lo que les da la gana y nos lo traen cuatro o cinco meses más tarde de lo que lo hemos pedido, cobrándonos por ello lo que les viene en gana modificando el valor del dólar a su antojo. Uníos comiqueros y vamos a empezar la guerra de guerrillas contra todos esos fariseos que comen de nuestros vicios. No, no estoy exagerando. Cualquiera que haga pedidos al extranjero sabrá de lo que hablo.

Spita Gorgorita.Zaragoza

Escribo esta carta para quejarme de el poco Hentai que tiene esta revista. El hentai tambien es manga y no se poruqe no se incluyen mas secciones de hentai en la Dokan, solo ena pequeña seccion de adult zone, y en las secciones de actualidad japon nunca se comentan series de hentai tan buenas como, los ultimos lanzamientos de U-jin. Parece que el hentai esta marginado por los propios otakus, cualquier lector de hentai jamas admitira serlo, excepto algunos que ya no tienen verguenza de nada (como yo), entre todos los amantes de hentai deberiamos queajrnos de vrdad y exigir que no se margine de manera tan descarada nuestra vertiente del manga favorita.!!VIVA EL MANGA!!!VIVA EL HENTAI!!

Adolfo Sanchez (Alicante)

manga webs

ESTE MES VAMOS A SALIRNOS UN POCO POR LA TANGENTE DE LO QUE PODÉIS ENCONTRAR EN ESTAS PÁGINAS NORMALMENTE (QUE NADIE SE ASUSTE, ESTO NO VA A SER UNA CLASE DE MATEMÁTICAS).
¿OS HABÉIS PREGUNTADO QUÉ HACEN LOS JAPONESES CUANDO SE VAN DE MARCHA? ¿QUÉ SE PUEDEN ENCONTRAR ABIERTO A LAS TANTAS DE LA MAÑANA? ¿SE COMERÁN UNOS CHURROS CUANDO VUELVEN A CASA? PREGUNTAS TRASCENDENTALES, SIN DUDA, QUE VAMOS A RESOLVER INMEDIATAMENTE: CON TODOS USTEDES, LA FARRA EN JAPÓN.

YOSHIMALIGNO.

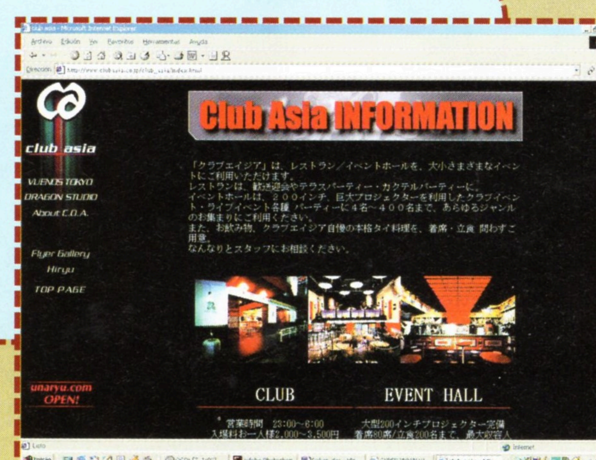


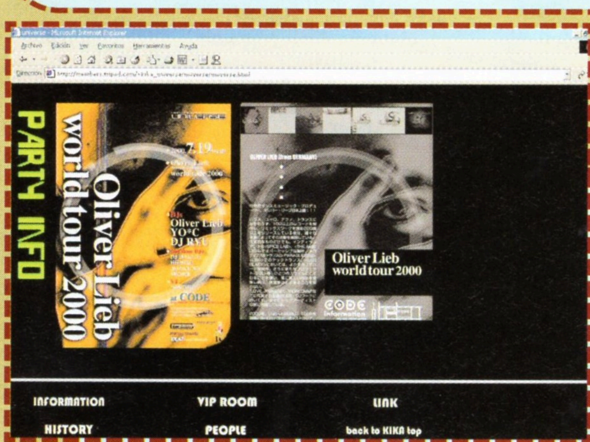
http://www.so-net.ne.jp/CYBERJAPAN/

Empezamos por una página clásica en los E-Zines japoneses; CyberJapan, creada por Mitomi Tokoto, y que tiene una cantidad de cosas enorme. Videos de DJ,s actuaciones, entrevistas, moda, de todo... en inglés y japonés. Por curiosidad, echarle un vistazo a la sección LOVEZONE, que flipareís un rato. También tenemos una educativa sección de "chicas de portada", a cual más... oriental. En la FASHIONZONE podréis saber que llevan los japonesitos y las japonesitas cuando salen a matarse de bailar. Al parecer la marca deportiva FILA ha puesto algo de dinero en esa página, viendo que tiene sección propia. Lo dicho, esta web es digna de echarle un vistazo. Además, la sección de links es simplemente la bomba... tanto que el resto de páginas que veréis este mes las he sacado desde aquí. De nada.

http://www.clubasia.co.jp/

En esta página podréis comprobar lo distinto que es un club japonés de lo que normalmente podemos ver por estos lares. Por cierto, una web muy bien diseñada y organizada, con información de cómo llegar hasta allí, próximas actuaciones, características del local... se me hace la boca agua sólo de pensarlo... ehhmm... perdón, estaba pensando en voz alta. Lo dicho, que podrían ser las cosas así por aquí.





Echarle un vistazo a **http://members.tripod.com/~kika_universe/universe/universe.html** , para conocer algo mas acerca de los promotores de "Partys", léase fiestorros. Información sobre próximas actuaciones de DJ,s principalmente, ya también sobre fiestas ya realizadas, con fotos de la peña bailando a piñón (atención a las vestimentas de algunos y algunas). La página es un poco sencilla, pero mola un mazo.

manga webs

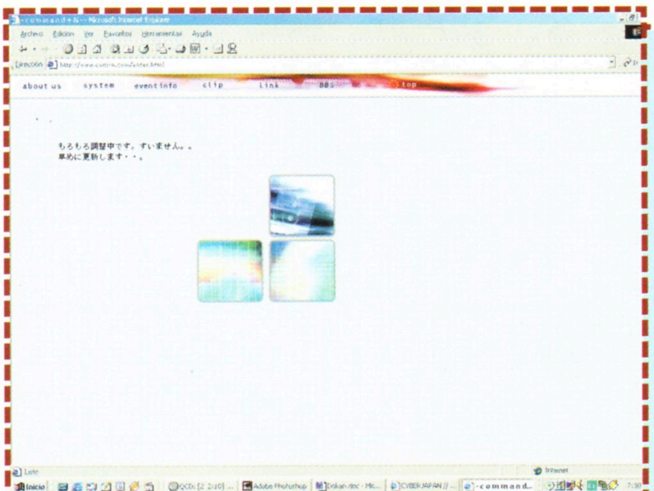


Para aficionados al "Clubbing", se recomienda pasar por http://www1.kcom.ne.jp/~clubber/ para encontrar un auténtico maremágnum de información sobre clubs de Japón. Tengo que reconocer que yo me he perdido en esta página; es una auténtica pasadaaaa... enorme. Calendario, Drag Queens, mensajes, flyers, y cientos de links a páginas curiosísimas. Pa flipar.



http://clubmania.office-server.co.jp/

Esta página me ha molado la presentación, aunque después la web no sea tan espectacular visualmente como las anteriores. Un dato "curioso" es que incluye algo de manga (que no lo es, en mi opinión), pero bueno...



¿Sabéis lo que es un VJ? ¿No? Siesque... Un VJ es un VideoJockey, que es un DJ, pero con imagen añadida. Bueno, que si os provoca un pelín de curiosidad, pasaros por **http://www.com-n.com** y os encontraréis una web de diseño minimalista pero muy elegante (normal, tratándose de gente que trabaja con imagen). Ya sé, es muy rara y se rallan con imágenes extrañas, pero ¿no es su trabajo?



¡Ah, y una de mis favoritas! **http://www.furifuri.com** , con un diseño de página realmente genial. No os voy a contar nada de esta página, porque quiero que la veáis vosotros mismos... ¡creedme! Bueno, ya sé que parece que no tiene nada que ver con clubes de Japón, pero es que los que la han hecho son VJ,s. ¿Fale? Pues eso

VIDEOJUEGOS

Capcom vs SNK Millenium Fight 2000

Si existen en el mundillo del videojuego dos compañías que se reparten el liderazgo en cuanto al género de la lucha se refiere, son **Capcom**, creadores del mítico *Street Fighter 2*, y **SNK**, padres del magnífico *King of Fighters*. Durante los últimos años nos han sorprendido, unos con su saga de *versus* (*Marvel vs Capcom*, *X-Men vs Street Fighter*), y otros con sus sucesivas versiones de *KoF*, llegando este año a completarse la séptima entrega.

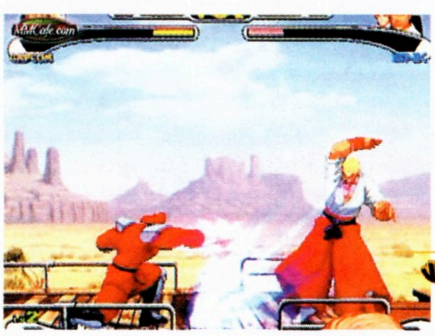


Habrá pasado un año cuando ambas compañías decidieron unirse para crear un par de cartuchos para la pequeña **NeoGeo Pocket**. Fue tal el éxito cosechado por **SNK**, encargada de llevar a cabo este proyecto, que los chicos de **Capcom** decidieron sacar su propia versión. Y así fue. El pasado mes de septiembre salió en los diversos arcades de Japón la versión recreativa de **Capcom vs SNK Millenium Fight 2000**, una magnífica joya que funcionaría bajo placa *Naomi* y no *CPS3* (*Street Fighter 3*) como se pensaba en un principio. Bajo esta placa las posibilidades en cuanto a belleza gráfica, rapidez y efectos de luz se multiplicaban por mil, además de facilitar la programación a la consola **DreamCast**. Y no se hizo esperar la versión doméstica de la **128 Bits** de **Sega**. Una conversión absolutamente perfecta con la que gozar todos aquellos jugones que habíamos suspirado por un juego de estas características. Un buen compacto de lucha con numerosos personajes (28 seleccionables desde un principio que se completan con 5 ocultos hasta un total de la no despreciable cifra de 33), escenarios apocalípticos y unas melodías totalmente originales.





Los luchadores están divididos en dos grupos según su procedencia, si bien son de **Capcom** o de **SNK**. Por parte de **Capcom** tenemos a *Ryu, Ken, Chun Li, Guile, Zangief, Dhalsim, E. Honda, Blanka, M.Bison, Balrog, Sagat, Vega, Sakura* y *Cammy*, es decir, todos pertenecientes al mundo *Street Fighter*. Los chicos de **SNK** cuentan también con una poderosa plantilla compuesta por *Kyo Kusanagi, Iori Yagami, Terry Bogard, Ryo Sakazaki, Mai Shiranui, Kim Kaphwan, Geese Howard, Yamazaki, Raiden, Rugal, Vice, Benimaru Nikaido, Yuri Sakazaki* y *King*. Si nos detenemos a reflexionar sobre cada uno de los grupos pertenecientes a **Capcom vs SNK**, nos percataremos rápidamente de









que el juego en sí debería de haberse llamado *Street Fighter vs King of Fighters*. Por eso los avispados chicos de **Capcom** han decidido incorporar a la plantilla cinco luchadores ocultos, los cuales aparecen al conseguir una serie de puntos especiales, como ocurría con su hermano *Marvel vs Capcom 2*, también de la consola de **Sega**. Se trata de *Morrigan* (*Vampire Saviour*) por parte de **Capcom**, y de *Nakoruru* (*Samurai Spirit*) por parte de **SNK**. De esta manera ya no sólo hay personajes pertenecientes a los nombrados juegos, sino que ya podemos poner el nombre de sus compañías respectivas. Estas dos nuevas incorporaciones se completarán con *Gouki, Evil Ryu* y *Iori* en su versión *Orochi*; para los no iniciados estos dos últimos son versiones, digamos posesas, de los personajes propiamente dichos.



Además los luchadores no son todos iguales. Hay algunos más fuertes que otros y esto viene medido por el **Ratio** de cada personaje. **Capcom vs Snk** es un juego por equipos, muy del tipo al que nos tiene acostumbrados **Capcom** en los últimos





años. Pero los grupos no se formarán al libre albedrío. Desde un principio se nos adjudicarán 4 posibles Ratios, los cuales podremos llenar de una de las siguientes maneras. El máximo Ratio es 3. Pues si escogemos un luchador de Ratio 3, únicamente nos quedará espacio para uno de Ratio 1, pudiendo llegar a la cifra de 4 luchadores por cada bando, dependiendo de nuestra combinación.



Otra novedad en cuanto a lo visto en juegos de estas características, es la posibilidad de elegir el modo de juego. Lo han llamado **Capcom Groovy** y **SNK Groovy**. El primero no es más que una barra de poder de tres niveles que se irá llenando a medida que lancemos magias o golpes a nuestros contrincantes, de la misma manera que sucedía con *Marvel vs Capcom 2*. El otro es una barra de energía que la llenaremos cargando energía, como sucedía en el *Extra Mode* de *King of Fighters 97*, es decir pulsando fijamente dos botones de manera simultánea.









En el terreno gráfico nos encontramos con una delicia visual que no dejará impasible a nadie, ya que todos y cada uno de los personajes han sido redibujados por los chicos de **Capcom** y gozan de unos diseños inigualables en un juego de lucha aparecido hasta la fecha. Lo mismo ocurre con los escenarios, gloriosos donde los haya. Además las magias, *hipers* y demás, nos sorprenden con unos magníficos efectos de luz que dotan de belleza a un **Capcom vs SNK Millenium Fight 2000**, que hará las delicias de todo jugón que se precie de serlo.



Las músicas y efectos de sonido no incorporan nada nuevo hasta lo visto, pero no desentonan para nada con el resto del juego.

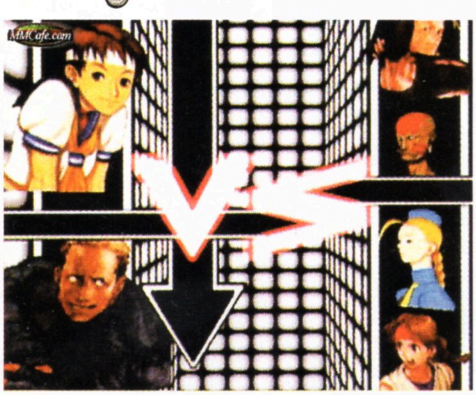
A pesar de todo esto, el juego defraudará al seguidor de *King of Fighters*, ya que si espera encontrar la jugabilidad de los cartuchos de **SNK**, no la va a encontrar. La posibilidad de enumerar decenas de *combos*, la rapidez endiablada de las últimas entregas de *KoF* e incluso los *aereal combos* de las sagas *versus* de **Capcom**, son totalmente inexistentes en este juego. Sin embargo, al jugador que se lo pasaba de miedo con las sucesivas secuelas de *Street Fighter 3*, va a gozar como nadie lo hizo jugando a este **Capcom vs SNK Millenium Fight 2000**. Y es que los golpes, saltos, magias y demás, funcionan y responden con un realismo impresionante, pudiendo controlar al cien por cien al personaje seleccionado. Y esto es lo que muchos de los jugadores que nos iniciamos con *Street Fighter 2*, estábamos buscando. Bien es sabido que la jugabilidad de los anteriores juegos ya se ha hecho un hueco entre todos los aficionados, pero muchos de nosotros andábamos ya un poco cansados de tanto *combo* y de tanta rapidez que en muchos casos restaba jugabilidad a nuestras partidas.

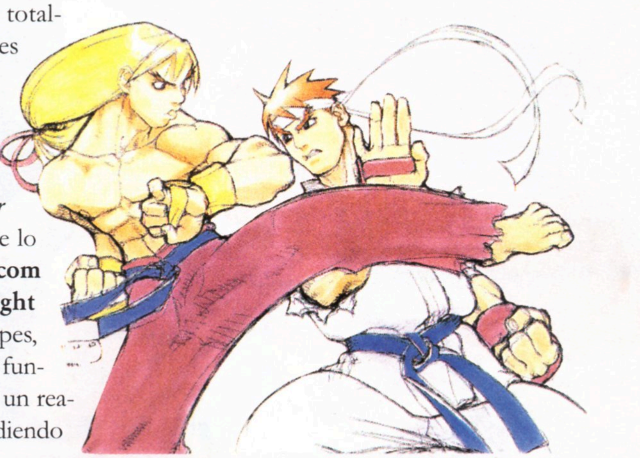


Como digo, **Capcom vs SNK Millenium Fight 2000**, es el juego por excelencia de este comienzo de siglo, y sólo los afortunados poseedores de la consola de **Sega** podrán disfrutarlo, por eso podríamos acabar diciendo aquello de... *"Los que no tengan Dreamcast, pueden seguir soñando"*.

"Gracias a Evil Ken por su ayuda en este articulo"

Alberto Díez "GuiLe"





Vampire Princess Miyu Original Soundtrack

Creada originalmente por Kakinôchi Narumi y Hirano Toshiki, Vampire Princess Miyu transcendió el manga para situarse en la pequeña pantalla en una serie de 26 episodios que, más adelante, se vería ampliada con la edición de 4 OVAs. Su banda sonora, que a continuación comentaremos, es sin duda una de esas piezas extrañas por las que es difícil decantarse.



La banda sonora de las OVAs de Miyu se compone de 19 pistas, 18 de las cuales son BGM. Tan sólo la voz de Watanabe Saieko rompe la monotonía en la última de ellas. A pesar de que en conjunto se trata de una música preciosa, hay que decir que, a lo largo de los más de 40 minutos que dura el CD, se hace algo pesada. El mejor tema sin duda es el *opening*, primera pista del CD. Se trata de una melodía que va mucho con el ambiente que se respiraba en la serie, y que desgraciadamente no supieron conservar en las OVAs. A partir de este punto, la música se vuelve bastante uniforme, no mostrando muchas características remarcables. Se pueden escuchar algunos bajos y de vez en cuando surgen melodía más rápidas, pero aún así no consiguen ni de lejos igualar la anterior edición de la banda sonora de la serie, de mucha mayor calidad a todos los niveles. De entre toda esta letanía, se salva el piano de la novena pista, *Kei no Theme*, y los tonos propios de Danza Nô de la décima, *Mishôjyo Renka*, que se corresponde con el Baile de Marionetas que aparece al final de la segunda OVA. Algún resquicio de genialidad parece escaparse entre las notas de la décima pista, rápidamente uniformada por la música del ending, que aún así no deja de ser interesante.

Así llegamos a la última pista, *Vampire Princess Miyu*, una música no muy diferente del resto del CD, pero que resalta por la tenue voz de Watanabe.

Sin lugar a dudas, éste es un CD recomendado únicamente a los fans muy fans de Miyu. Si lo que buscáis es una buena banda sonora, mejor inclinarse por la de su homónima serie, de mucha más calidad y con mayor misterio. Y eso sí, si os decidís a comprar este CD, ni se os ocurra recurrir a la edición de SonMay. No sólo la serigrafía es sosa, sino que la totalidad del librito está en blanco y negro, a excepción de la portada y contraportada, cuya misión principal es la de atraer la atención. Además, y para rizar el rizo, se notan las líneas del scan -_-¡

César Guarde
shiza@jax.zzn.com





Ficha técnica

Director musical: Tsukamoto Esato
Arreglos: Fukui Toshiyuki
Director artístico: Oikawa Kazuhiro
Productor: Kawai Kenji
Voz: Watanabe Saieko
Productor track.19: Yoshiba Moe



MORNING MUSUME



















Hola gente, aquí Pako desde Japón. La verdad es que ha coincidido la fecha de entrega del articulo del mes con el viaje y bueno, con todo lo que puede acarrear un viaje como éste, entre tiendas de cds y videos, gente disfrazada de grupos de visual rock, y japonesas... Cualquiera está en condiciones óptimas para escribir un articulo. Pero casualidad de las casualidades este articulo va a salir para el salón, y claro es una ocasión especial que no se puede desaprovechar. Esta vez hablare de uno de mis grupos preferidos, aunque las canciones no maten, me encanta.

Se trata de Morning Musume.

El grupo debutó el 3-11-97 con el single AI NO TANE, producido por Kenzo Saeki.

Por aquel entonces eran sólo 5 componentes, Abe Natsumi, Nakazawa Yuko, Fukuda Asuka, Iida Kaori y Ishiguro Aya. Pronto Tsunku (el cantante de sharan Q) tomó el control del grupo y empezó a producir temas para ellas, temas que casi siempre han llegado a puestos altos en los rankings. Sus componentes son chicas llamativas que junto a las coreografías, o la exhibición de sus cualidades, y canciones siplonas pero pegadizas, entran fácilmente en los oídos del público, por lo menos cuando ya las has escuchado un par de veces. En un principio era un grupo bastante típico , como cualquier otro del estilo, pero gracias a su constante renovación de componentes, y a su cambio de estilo (pasaron de grupo de idols modositas a ser gallinas espitosas) han conseguido una gran popularidad en Japón. Si había alguna componente que destacaba por algún motivo, esa era Abe Natsumi, la preferida por los japoneses (y los que no lo son...^_^) por su voz dulce y su belleza. A los seis meses de debutar, se incorporaron tres nuevas componentes, Ichii Sayaka, Yasuda Kei y Yaguchi Mari. Con 8 componentes ya empezaban a marear un poco, pero gracias a un "dai hitto"(gran hit), como Daite Hold on Me, consiguieron la fama, y en





menos de un año desde su debut!! Al año se fue una componente, Fukuda Asuka, al estar con el grupo le afectaba en los estudios, y prefirió seguir estudiando. Por eso al poco tiempo entró Goto Maki, en Agosto de 1999. Maki goto fue como una bomba de relojería para el grupo, con sólo debutar con el single LOVE MACHINE, aparte del éxito de la canción, ella desbanco en popularidad a Natsumi, y pasó a ser la más apreciada del grupo.(Malas lenguas dicen que es gracias al pelo rubio que lucía en LOVE MACHINE...). Allí empezó la etapa como gallinas espitosas, que también vino acompañado en éxitos de ventas y opularidad.

Del grupo principal, morning musume, se han creado subgrupos secundarios: Pucchimoni, tampopo, kiiro5, aoiro7, akagumi4, así como la carrera en solitario de Kanazawa Yuko y Abe Natsumi, todos producidos por el infatigable Tsunku.

A principios del 2000 se fueron dos componentes, Ishiguro Aya que se casó con el batería del grupo Luna Sea (Shinya), e Ichii Sayakaque quería dedicarse a escribir canciones. Entonces, Tsunku Creyo oportunó incorporar 4 componentes nuevas: Kago Ai, Tsuji Nozomi, Ishikawa Rika y Yoshizawa Hitomi.

Y así queda el grupo en la actualidad, cosechando éxitos como Koi no dance site, Happy summer wedding y I Wish. Como grupo poco más hay que contar, sólo mencionar que sus coreografías suelen ser original y que los japoneses se lo pasan en grande en los conciertos y karaokes con sus temas. Tan solo añadiré algunos datos de las componentes y su discografía.



Iida Kaori:Es la más alta del grupo y menos graciosa que el resto, pero no desmerece.



Nakazawa Yuko: Es la mayor, y bastante más, es como la madre de todas, aunque a veces el protagonismo que acapara apesta a algo

.

Abe Natsumi: Es la mejor, la más "kawai" y la que canta mejor (y no es que no me guste)



Ishiguro Aya: Era de las mas divertidas, se casó embarazada de 4 meses con el batería de luna sea.

Fukuda Asuka: Fue la primera en abandonar el grupo por los estudios, no destacaba mucho, pero tenía buena voz.

Ichii Sayaka: Es al última que ha dejado el grupo, y desde su aparición con el subgrupo puchimoni, su popularidad aumentó mucho.

Yaguchi Mari: Es la más bajita del grupo, sin contar las dos últimas incorporaciones que tan solo tienen 12 años.

Yasuda Keiko: Desde la marcha de Ichii Sayaka cogió las riendas del grupo puchimoni.

Goto Maki: La más popular y destacada del grupo. Canta bien, es guapa y es japonesa... pero tan solo tiene 15 años.

Kago Ai: Es la más joven del grupo con 12 años. Es muy graciosa en las actuaciones.

Se unió también al grupo tampopo.

Tsuji Nozomi: Es la otra niña del grupo. También es muy graciosa, pero quizás no tanto como Ai.

Ishikawa Rika: Forma parte de los últimos fichajes del grupo y también colabora en tampopo junto a Ai, Kaori y Mari.

Yoshizawa Hitomi: Es también de las últimas en incorporarse, y está en puchimoni como sustitución de Ichii Sayaka.

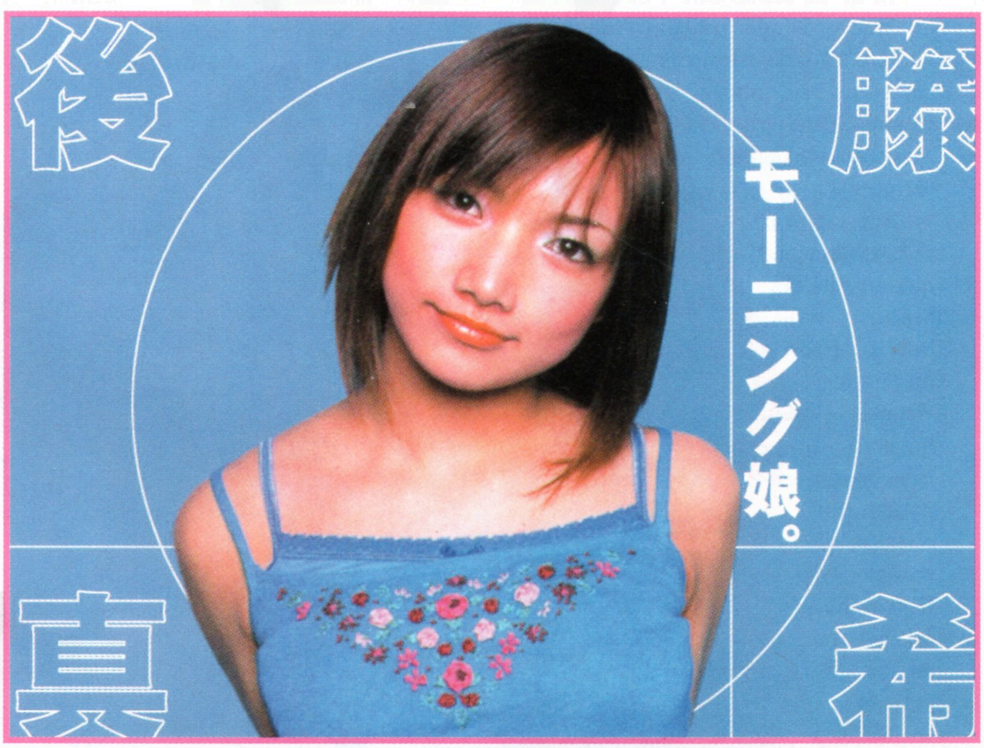


Y hasta aquí el extenso repaso de morning musume. Os dejo ya con las pocas noticias que he podido conseguir este mes.



NOTICIAS

La popular idol Amasaki Ayumi, acaba de editar un nuevo álbum llamado "duty" y junto a él el maxi single "surreal" y los DVD de la última gira de verano y los tres últimos videoclips. Muy recomendable.











El grupo de Osaka, Mr Children, acaba de lanzar al mercado su enésimo álbum " Q" donde incluye sus dos últimos éxitos, "not found" y "kuchibue". Este álbum abre la gira de fin de año por todo Japón.

Dir en Grey es noticia en estos momentos. Acaba de editar su segundo álbum como "major", titulado "macabre". Y por desgracia han cancelado momentáneamente la gira de conciertos que tenía prevista por la enfermedad del su cantante Kyo, que por culpa del stress tuvo problemas con su oído (me sé de algunos que les habrá jodido bastante que suspendieran la gira)

TMrevolution vuelve a la carga con la salida de un nuevo maxi, un álbum, "progress" y el inicio de su gira "TMR live revolution 00-01 progress"

Aikawa Nanase ha editado el DVD y el video de su gira Live Emotion 2000 foxtrot.

Speed sigue editando recopilaciones, esta vez se trata de "speed spirits 2", los últimos videoclips del grupo.

El idol de masas y ex vocal de malice Mizer, Gackt, ha lanzado al mercado el video de su gira en solitario. Se recomienda a las fans comprar también un paquete de clinex junto al video.

El popular grupo The Yellow Monkey acaba de sacar un álbum titulado "8" donde incluye sus últimos singles no recopilados anteriormente junto a otros temas nuevos.

El 27 de septiembre PUFFY lanza un nuevo single titulado "bugyugy numero 5" que formara parte de su nuevo álbum "SPIKE"(lanzamiento el 12 de Octubre)

Por esta vez ya hay bastante, que no está el horno pa bollos. El mes que viene ya habrá más. Si os pasáis por el salón del manga de Barcelona, no dudéis en visitar la zona de proyección de videos de jpop. Os espero. Adiós.

Pako.





Bueno gente, creo que este montón de cartas sobre la mesa significa algo. No sé, desde que me di con el pico de la mesa no soy el mismo y cada día que vuelvo al trabajo no me acuerdo de lo que realmente me ocupo. De todos modos, todavía no se lo he dicho a nadie de redacción (están todos muy ocupados con un proyecto llamado "entrega" o algo así), y yo lo único que hago es dar vueltas alrededor de las mesas, parloteando con éste , aquel y el de más allá. El caso es que no entiendo muy bien de que va esto, pero supongo que el montoncillo este de cartas significará que son para mí (que ilu)...

..Vale, vale... me dejo de coñas y ya respondo, que sólo era por ver si colaba (¿y si digo que me abducieron los extraterrestres?, vale, no cuela...).

De todos modos, como sé que hay vida ahí fuera, si alguno de los marcianos que lee este correo quiere abducirme (y así me salvo de currar), que me escriba a la dirección de todos los meses.

Andrés G. Mendoza

GUADALUPE ANGÉLICA (TIJUANA)

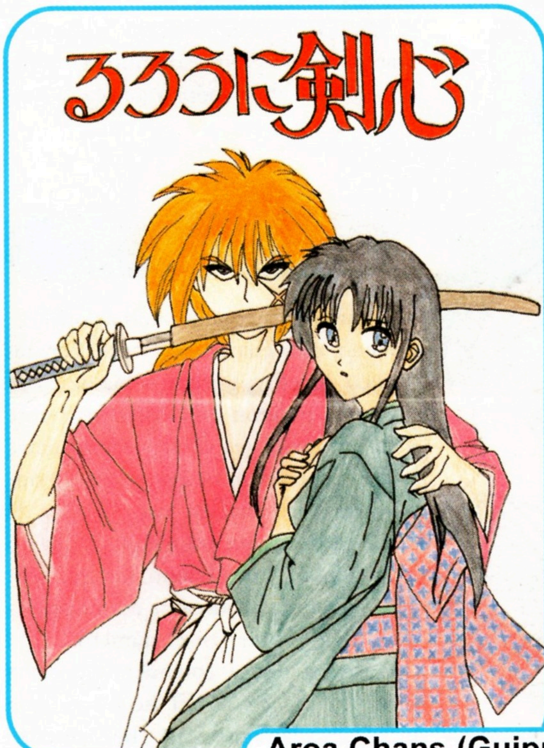
¡¡Woooa!!, cuando vi el sobre ya me quedé flipado (¿un sello de USA?) Pero cuando vi el remite y me fije que venia desde Tijuana (Méjico), todavía que sorprendió más. La verdad es que no dejo de sorprenderme que haya gente que escriba desde tan lejos (ya sabéis que todos los que me escribís sois iguales y tenéis las mismas oportunidades. Perooo, me parece que comprendéis que si alguien escribe desde tan lejos, se merece que le respondamos (eso no quiere decir que todas las cartas que me llegan desde el otro lado del charco las responda: la falta de tiempo y espacio es para todo el mundo). Bueno, a lo que iba, dice que tiene amigos en España y Argentina con los que se escribe, pero que no ha visto ningún dibujo suyo publicado en la revista, ya sea porque en alguna ocasión los ha copiado o porque no estén lo suficientemente bien. Bueno, el dibujo de Lain que mandas en el sobre esta muy bien. Además es original (creo), no te extrañe si en las revistas (o en esta misma, aunque creo que ya vamos muy pillados de tiempo) que leas a partir de ahora te encuentras con ese dibujo. Ya le pegaré un toque al coordi para que lo tenga en cuenta. Por cierto, también dices que mandas un catálogo de Pioneer y Bandai, pero creo que me lo han mangado en la redacción, porque el sobre lo abrieron (siempre los miran para ver si hay suscripciones o encuestas) y no encuentro el dichoso catalogo por redacción (vamos cada vez que nombro el tema, empiezan a silbar todos y a mirar a otro lado,... no sé yo...)



A.C. (Cádiz)

DEBORA FISHKEL (ARGENTINA)

Este mes estamos internacionales... bueno, esta chica nos escribe con un poco de jetlag, porque habla de cosas que ya pasaron en el número veinte de la revista (es decir, cuando entré como correero). El caso es que se sintió un poco chafada por el hecho de que yo dijera que no me gusta mucho Dragonbol. Pues bueno, los que tengáis ese número buscaros esa respuesta a Gabriel Pajares (en el número 21), y decidme si doy a entender que dicha serie no me gusta. El hecho es que intencionadamente no he entrado



Aroa Chans (Guipuzcoa)

nunca a valorar ninguna serie, porque sé que si yo dijera que me gusta todos lo detractores de dicha serie me escribirían para decirme lo melón que soy, y si dijera que no me gusta, los fans de la serie escribirían diciendo que si es una vergüenza que una revista como Dokan tenga un correero tan parcial y con tan mal gusto... Así que nunca he llegado a decir que una serie me encanta o no (en lo que se refiere a manga). Por lo menos en los correos.

Ahora bien, si te preguntas el por qué escribo Dragonbol y no Dragon Ball, te diré que es un pequeño guiño para la gente. Es simplemente un modo de llamarlo, tal como lo pronunciamos, vamos es como escribir Eslayers, Ranmaunmedio, tresportresojos o Videoguerlai... es simplemente una pequeña coña. Nunca he querido ser demasiado riguroso con las cosas que no hacen falta,... (porque, cuando yo escribo Dragonbol... ¿vosotros ya sabéis a lo que me refiero no?). Pues eso.

Por otro lado dices que quieres cartearte con gente, pues bueno, al final está su dirección chicos/as.

NATALIA OLANO (URUGUAY)

Ya puestos,... podría hacer un correo solo con lectores sudamericanos por un mes... no lo sé, pero este mes tengo un montón de cartas que vienen de por allá (los de aquí no os piquéis que hay sitio para todos). El caso es que lo de esta chica es para verlo. Me manda una carta kilométrica de nosecuantos folios, y en ella se despacha a gusto, hablando mal y bien de muchas cosas. También me pregunta otras tantas cosas que no puedo responder aquí por falta de espacio. De todos modos, me ha gustado que te hayas tomado tantas molestias en escribir, pero en serio, no puedo responderte a todo. Por ejemplo te puedo decir que no todas las historias de Otomo son violentas ni mucho menos, y que Noritaka es una serie humorística sobre un chico que practica una especie de Kick boxing. Por otro lado, las preguntas que haces sobre la película de Akira no puedo responderlas sin alargarme, pero te diré que el único modo de que obtengas la respuesta es verla un par de veces más y darle tu propia interpretación, porque no importa si el que gana es Kaneda o Tetsuo, sino el resto de la historia que rodea a todas las escenas. Sobre el final de dicha serie (tanto en su versión animada como en su versión de papel) se ha dicho y escrito mucho, pero cada uno saca su propia conclusión, y es a eso a lo que quería llegar: Cada uno interpreta la historia según haya ido entendiendo los acontecimientos de dicha historia, al igual que cuando uno lee un libro se imagina al protagonista de un modo y otro se lo imagina de otro. Es lo de menos lo que signifiquen determinadas cosas, porque cada uno las entiende a su manera.

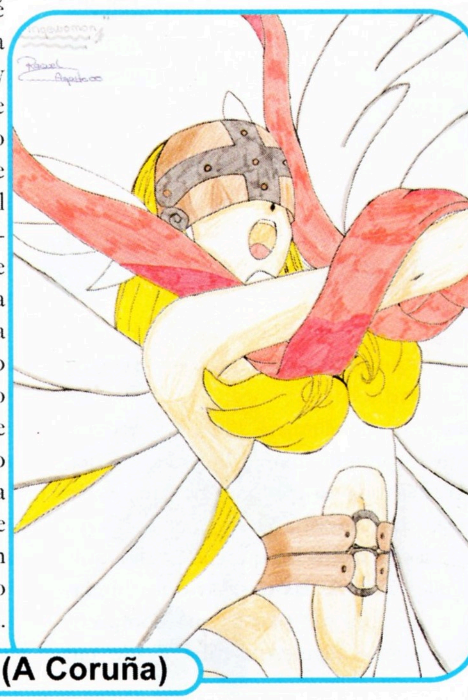
JOAQUIN FÉLIX (VENEZUELA)

Me escribe hablando del dibujo que me ha mandado y me pregunta si se adapta a lo que pedimos para que su dibujo sea publicado. Yo creo que sí, no obstante, recibimos muchos dibujos cada mes y la competencia es muy dura. De todos modos el coordi es quien tiene la última palabra en ello.

Voy a aprovechar esta carta para volver a repetir los requisitos que debe de tener un dibujo para que sea publicado en Dokan:

1.- Debe de ser un dibujo ORIGINAL, es decir, no vale el copiar un dibujo de una portada de un manga y colorearlo diciendo que es tuyo. Es más, pocas veces se nos cuela algún dibujo que no sea original.

2.- Debe estar a color: porque la revista tiene páginas a color, preferimos aprovechar esa ventaja para poder ofrecer imágenes a color, por eso lo dibujos en blanco y negro difícilmente son publicados (a no ser que sea un sombreado o con tramas)



Raquel Pardo (A Coruña)

3.- No debe ser ni demasiado pequeño ni demasiado grande, si es muy pequeño no vale la pena ponerlo, y, por ejemplo el mes pasado me mandaron un dibujo que no nos cabía en el Escáner.

4.- La simpatía o curiosidad de lo dibujado influye

5.- Los que me gusten, me los quedo para mi carpeta: en ningún caso se devuelven los dibujos, por lo tanto, si no queréis perderlo, mandar una copia suficientemente buena.

6.- Por último: es espacio es limitado, así que NO SIEMPRE es posible poner todos los dibujos.

VIVIANA B. MUÑOZ (CHILE)

Nos escribe refiriéndose a cosas ya pasadas, pero lo que más me ha llamado la atención es su crítica hacia un artículo de una publicación española (no es Dokan, pero perfectamente podría aplicarse) donde dicen que el doblaje de una serie es "Sudaca". Esa expresión no deja de ser una forma de hablar para nosotros, porque notamos muy claramente el acento de dichos doblajes (y supongo que allá en Sudamérica también notarán los nuestros), pero no hay que olvidar ese tonillo despectivo con el que usan algunas personas esa palabra. Hay que cuidar mucho el lenguaje al escribir, y también hay que tener en cuenta que somos unos grandes desconocedores de toda esa zona (que a pesar de ser inmensa, nos empeñamos en meterlos todos en el mismo saco llamándolos "sudacas"). Está mal, y lo reconozco. Yo no creo haber usado esa expresión en ningún artículo, pero perfectamente la podría haber usado sin darme cuenta. Por eso mismo quiero pedir disculpas por el articulista que usó esa expresión (se dice el pecado, pero no el pecador). (La dirección de Viviana está al final).



Maria Alejandra Rodrigez (Maracaibo)

Bueno,... creo que por este mes ya he cubierto el cupo de cartas de fuera de la península (no sería justo dejaros a todos los demás fuera del correo. Así que, ¡allá vamos con las cartas de los lectores peninsulares!

Para finalizar, quiero responder a muchas cartas que nos han vuelto a llegar desde Sudamérica pidiendo una suscripción o algún número atrasado. Sintiéndolo mucho, nuestra distribución nos hace imposible mandar a domicilio fuera de lo que es España. El único medio por el que podéis conseguir esos números sería a partir de alguna tienda especializada de aquí que os fuera mandando los números mes a mes, o que tenga en almacén algún número atrasado.

Andrés G. Mendoza

Enviad vuestras cartas a:

Mailbox - Revista Dokan
ARES Informática, S.L.
Avda. Mare de Déu de Montserrat, 2 bis.
08970 Sant Joan Despí
(BARCELONA)

O bien por e-mail a:

dokan@aresinf.com

Os aseguramos que las leemos todas y contestamos tantas como nos resulta posible.

MAILBOX

OTAKU ADRESS

JAVIER MURILLO es un aficionado a lo esotérico y las civilizaciones antiguas, pero no le gusta dibujar. C/ Requet de Félix nº71 43480 Vila-Seca (Tarragona)

ROSA Mª MIGNORANCE tiene 16 años y le gusta de todo un poco, pero no le importa ni la edad ni nada... C/ Miguel Vilallonga nº11 3ºA07004 Palma de Mallorca (Baleares)

ANGIE no vive en España y está deseando conocer a gente de aquí para poder hablar de algunas series de las que ella ni tan siquiera ha oído hablar. Calle 99# 1-21 sur San Carlos Facatativa, Cundinamarca, Colombia.

GLORIA LÓPEZ de 15 tacos quiere cartearse con super fans (pero super) del manga. Plaza Río Arga nº7 2ºB Barañain (Navarra) 31010.

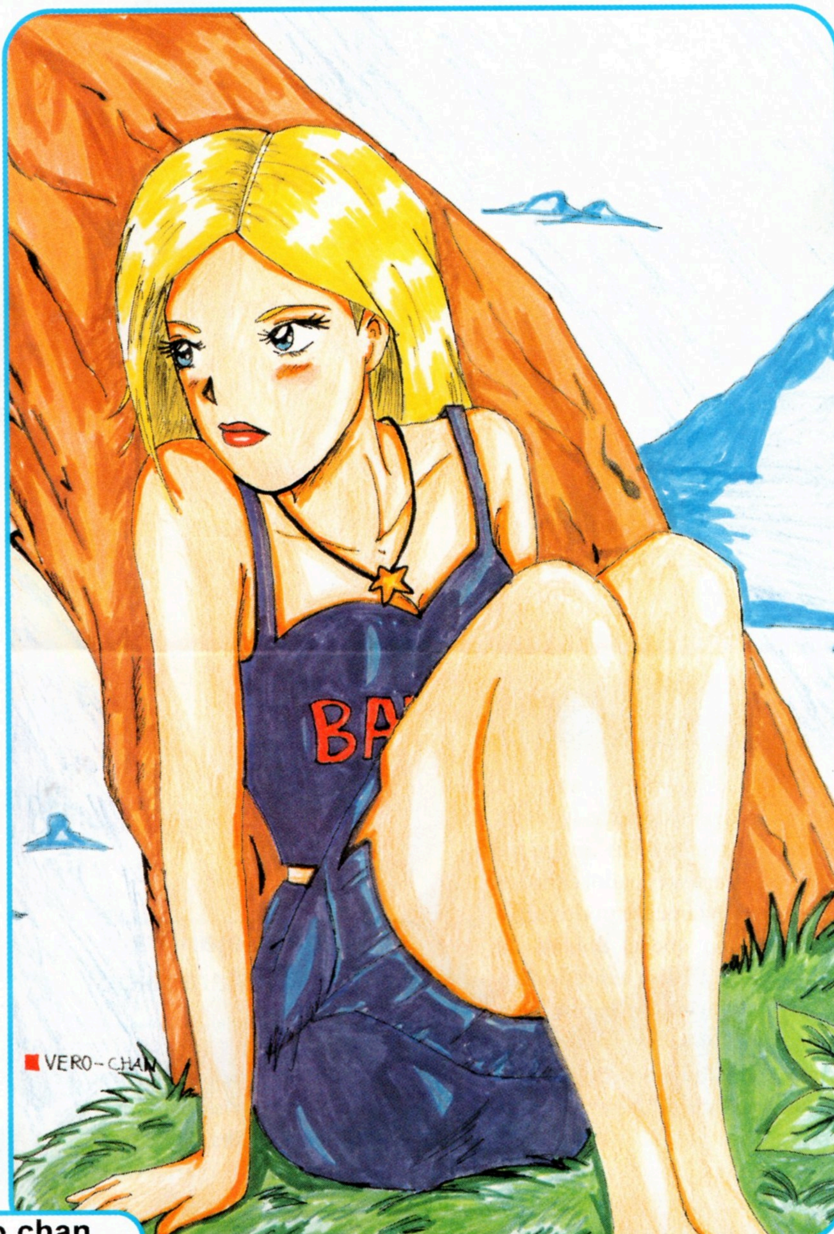
ELY LORENZO C/ Vasco de Gama nº141 41006 Sevilla, nació en el 84 (echad vosotros las cuentas) y dibuja bien. Le gusta Katsura, por si vale.

ERIKA CASTRO C/ Isla de Salvora nº2 Baj. Izq. Naron 15407 La Coruña. De tres lustros y un año encima dice que es nueva en esto, y que quiere conocer gente y aprender.

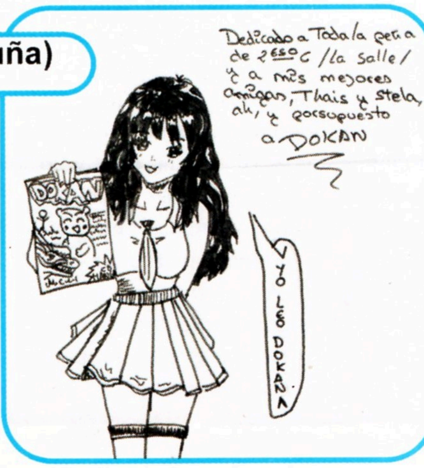
YISELA ÁLVAREZ Casilla de correo #73 b1896zca City Bell La Plata Argentina. Es un proyecto de oatku en desarrollo, pero promete contestar. Tb pone su email

Y ahora vamos con las direcciones de la gente que además de respuesta, pedían que se publicara su dirección:

DEBORA FISHKEL 65 nº1195 e/18 y 19 1900 La Plata Bs. As. Argentina.



Vero chan



Gabriela Rodríguez (A coruña)

HOTARU TOMOE C/ Antonio Machado 22, 6º, 4ª 08042 Barcelona
VIVIANA B. MUÑOZ Recreo 1239 El Tranque Quilpue V Región de Valparaiso Chile.

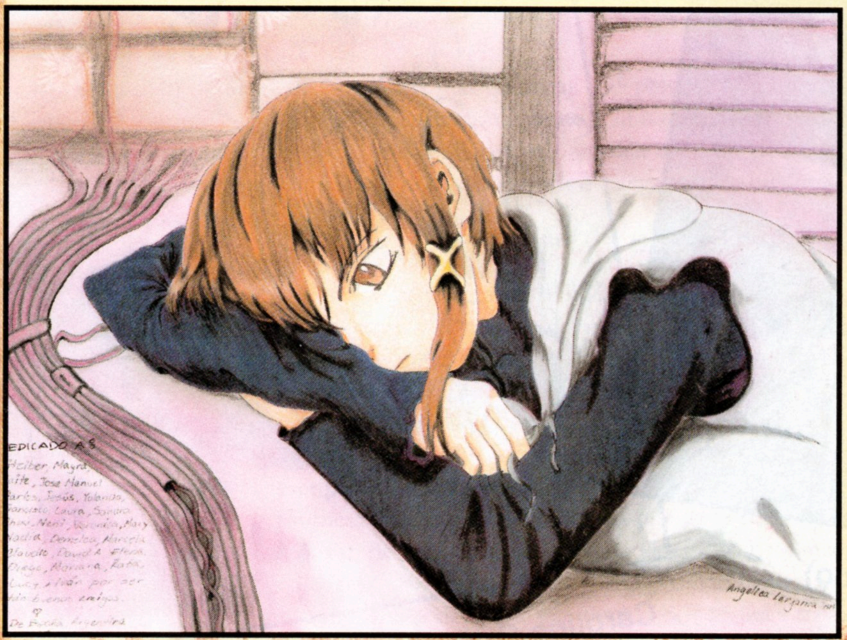
ZULAY C/ La vega 16-14 Quart de Poblet 46930 Valencia.



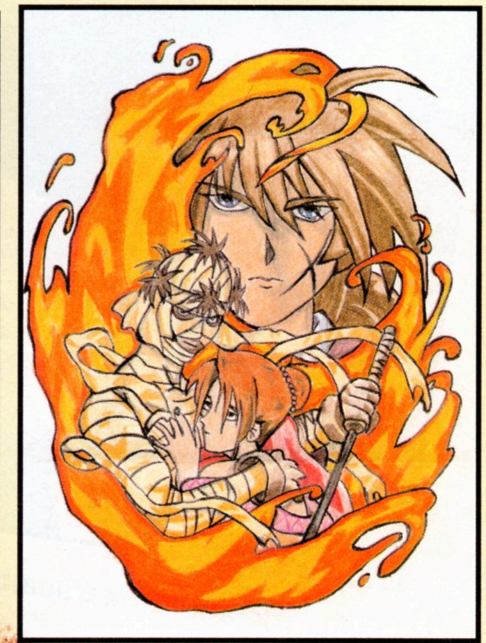
Ines Ortiz Gomez (Barcelona)



Emma Martinez (Barcelona)



Guadalupe Angelica (México)



Felix Da silva (venezuela)

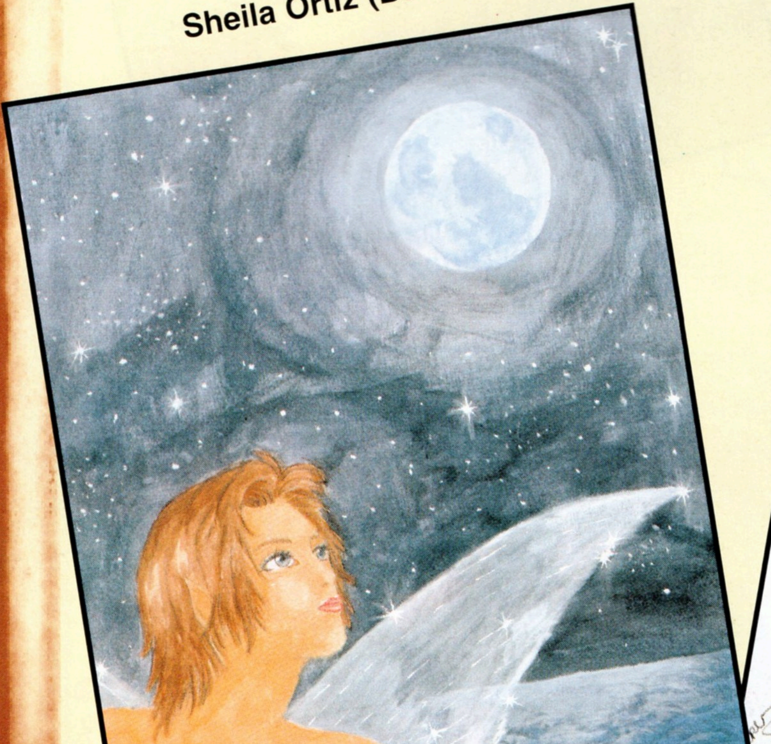
Art Gallery



Sheila Ortiz (Barcelona)



Raquel Pardo (A Coruña)



Maíia Alejandra (Maracaibo)



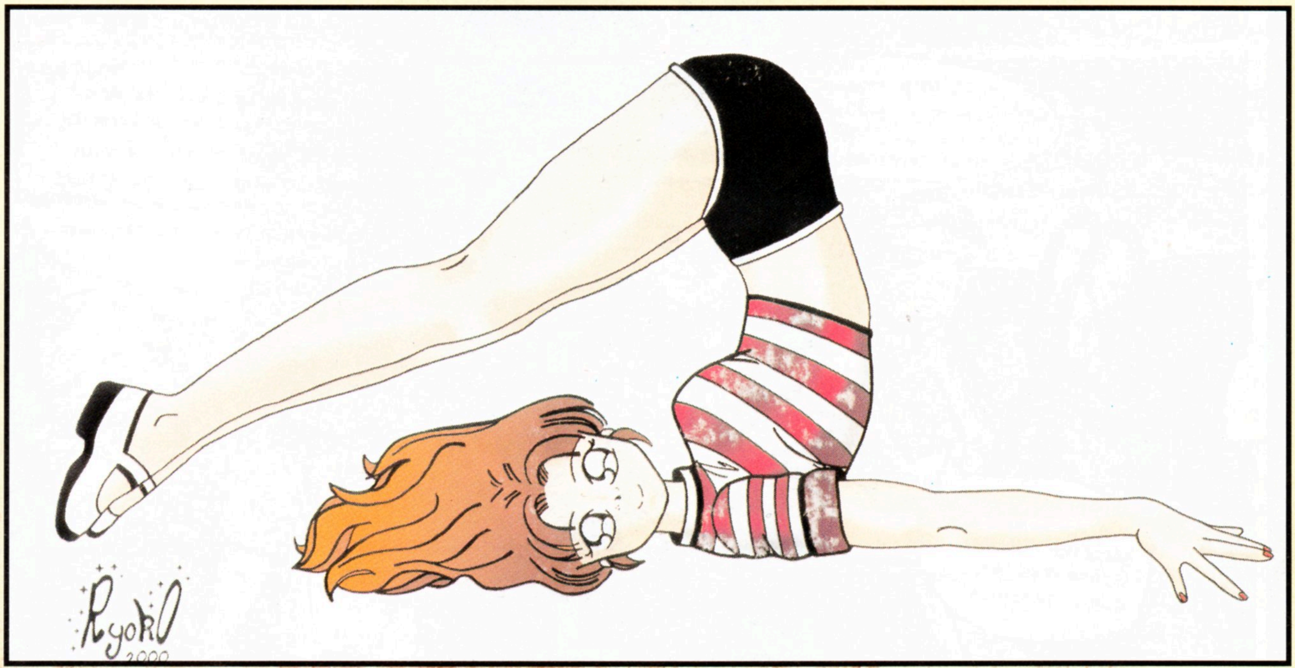
Carolina Ortiz (Barcelona)



Virginia Páez (Cadiz)



David Soto



Ryoko


¡OYE TÍO! PASAREMOS A RECOGERTE PARA IR AL SALÓN A LAS 8:00 EN MI COCHE NUEVO...
¡MAMONES! SABEIS QUE NO QUERÍA IR. SEGURO QUE NOS LO HUBIERAMOS PASADO MEJOR VIENDO PELIS EN CASA
ADEMAS... ¡SEGURO QUE SOLO VAIS A VER GUARRADAS!
¡QUÉ DICES! EL VIAJE VA A SER UNA GOZADA, SOBRE TODO A BORDO DE ESTA MARAVILLA CON RUEDAS
SI, SI. OYE, POR CIERTO ¿NO NOTAS OLOR A QUEMADO EN LA MARAVILLA CON RUEDAS?
VEIS COMO TENIA YO RAZON, QUE LO MEJOR ES QUEDARNOS EN CASA. (ÑUM QUE BUENA ESTA ASUKA!)
25.000 DE LA GRUA. 75.000 DEL LA NUEVA CAJA DE CAMBIOS. ¿PORQUE? ¡YO TE QUERÍA! Y ASÍ ME LO PAGAS. SI SOLO TENIAS UNA SEMANITA. AUN RECUERDO CUANDO TE VÍ EN EL CONCESIONARIO......
SI YA SABIA YO QUE AL FINAL ACABARIAMOS VIENDO GUARRADAS DE ESAS JAPONESAS



DATOS PERSONALES:

NOMBRE: ______________________

APELLIDOS: ______________________

DIRECCIÓN: ______________________

CÓDIGO POSTAL: ________ **TELÉFONO:** ________

POBLACIÓN: ______________________

PROVÍNCIA: ______________________

PAÍS: España

FECHA DE NACIMIENTO: ________ **EDAD:** ________

MODALIDAD DE PAGO:

- ☐ CHEQUE ADJUNTO A FAVOR DE ARES INFORMÁTICA, S.L.
- ☐ CONTRA-REEMBOLSO (+300 PTAS. DE GASTOS DE ENVÍO
- ☐ CON TARJETA DE CRÉDITO.

N.I.F. ________

VISA ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐

MASTER CARD ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ **FIRMA:**

FECHA CADUCIDAD _____ / _____ / _____

AHÓRRATE 2.000 PTAS. Y SUSCRÍBETE A DOKAN POR SÓLO 7.540 PTAS.

☐ **SÍ, DESEO SUSCRIBIRME A DOKAN A PARTIR DEL NÚMERO ☐ Y RECIBIR LOS 12 NÚMEROS EN CASA.**

RECORTAR O FOTOCOPIAR ESTE BOLETÍN Y ENVIARLO A LA SIGUIENTE DIRECCIÓN:

ARES INFORMÁTICA, S.L.
DOKAN, REVISTA DE MANGA Y ANIME.

C/. MARE DE DÉU DE MONTSERRAT 2,
08970 SANT JOAN DESPÍ (BARCELONA)

O ENVIARLO POR FAX AL N.° (93) 477 22 84 O LLAMANDO AL TELÉFONO (93) 477 02 50

REQUERIMIENTOS

Windows 95 o superior
8 Mb de memoria RAM (16 Mb recomendado)
Unidad de CD-ROM
Tarjeta gráfica con resolución mínima 640x480 a 256 colores. Se recomienda 800X600 con más de 256 colores.
Se recomienda tarjeta de sonido.

Es necesario instalar un navegador de Internet para visualizar algunas partes del CD (aunque no se disponga de conexión a Internet). Desde el programa de instalación es posible instalar Microsoft Internet Explorer 4.01, pulsando el botón 'IE4.01'. También está disponible en el CD el programa Netscape Navigator 4.04 en el **directorio NS**.

Para visualizar E-manga es necesario instalar Macromedia Shockwave. Si tiene conexión a Internet puedes instalarlo desde la siguiente dirección: **http://www.macromedia.com/shockwave/download/**

También es posible instalarlo desde el CD pulsando el botón 'Complementos' del programa de instalación.

Para ejecutar archivos de sonido o video hay que tener instalado algún programa capaz de utilizar estos programas.

En el **directorio MPLAYER** del CD se incluye Microsoft Media Player que soporta archivos **WAV, AIFF, MID, MP2, MP3, AVI, MOV, MP2, MP3, RA** y vídeo **MPEG**.

Para reproducir archivos **MOV** no soportados por **Media Player**, se incluye el programa **Quick Time for Windows** en el directorio **QT** del CD.

Para utilizar los protectores de pantalla, iconos y pantallas de inicio se incluyen programas que facilitan las tareas de instalación, pero es recomendable que revise el manual de Windows en lo referente a estos temas.

FUNCIONAMIENTO DEL GESTOR

Al iniciar **Dokan** aparece una pantalla donde vemos un botón de apagado y encendido. Pulsando sobre este botón aparece la cabina de control del programa, donde una simpática señorita, en la parte central, muestra las diferentes secciones del CD-ROM de Dokan. Para salir, hay que pulsar el botón de apagado y encendido desde esta pantalla.En la parte inferior de la pantalla tenemos un panel de control con 3 botones y una palanca de mando. Los botones de la izquierda (flechas) sirven para seleccionar la opción que deseamos utilizar. La selección se destaca con una figura móvil y aparece en el mini-monitor de la derecha. Una vez escogida la sección hay que pulsar la palanca. Para cada sección aparece una pantalla de aspecto diferente, pero con el mismo funcionamiento: selección con los botones de la izquierda (flechas), ejecución con la palanca y vuelta atrás con el botón de la derecha (cruz). Las secciones del CD-ROM de Dokan son:

E.Manga: Una vez escogido el E-Manga que queremos ver y pulsando sobre la palanca, aparece la pantalla de visualización. Esta pantalla muestra en la parte superior una serie de botones, y el resto de la misma muestra el E-Manga seleccionado. Para cerrar hay que pulsar sobre el botón de la derecha (cruz).

Si no has instalado Macromedia Shockwave en tu ordenador, el programa intentará conectar a Internet para descargar los archivos de la Web de Macromedia, por lo que se puede producir un retraso hasta la aparición de E.Manga. Dependiendo del ordenador, la primera vez que se inicia la visualización de E-Manga el proceso puede ser un poco lento.

Otaku Webs: En esta sección podemos escoger entre varias Webs para navegar desde el CD (sin estar conectado a Internet). Escogiendo la Web por la que queremos navegar aparece la pantalla de visualización en la que las teclas de la derecha (flecha) permiten ir adelante y atrás dentro de las páginas visitadas. Si alguna parte del Web no está en el CD, se intentará obtener directamente de Internet (si se dispone de conexión).

Algunas páginas contienen texto en japonés. Una vez instalado el soporte de lenguaje japonés, para cambiar el juego de caracteres, usa la opción 'Fuentes' del menú 'Ver' de Internet Explorer y escoje 'japonés (Selección automática)'.

Jukebox y Vídeo: Simplemente hay que escoger un sonido o vídeo de la lista y pulsar la palanca. Aparecerá la aplicación que esté predeterminada en el sistema para escuchar o ver ese archivo. Es conveniente instalar el programa Media Player, incluido en el directorio MPLAYER del CD, que reproduce la mayoría de archivos de sonido y Vídeo. Para algunos archivos de video .MOV, hay que instalar el programa Quick Time incluido en el directorio QT del CD.

Art Gallery: La lista de esta sección muestra las diferentes colecciones de imágenes disponibles en el CD-ROM. Escogiendo una de ellas y pulsando sobre la palanca aparece la pantalla de visualización de imágenes. Las flechas del panel de control permiten cambiar la imagen y el botón en forma de cruz, permitiendo volver a la pantalla de selección. Pulsando en el contador que indica la imagen actual, podemos introducir el número de la imagen a la que queremos ir.

Si la imagen es más pequeña que la pantalla, pulsala con el botón izquierdo del ratón: la imagen se adaptará a la pantalla. Si es más grande, podemos movernos por la misma arrastrando el ratón. Si pulsamos el botón derecho del ratón, aparece un menú que ajusta diversas opciones de visualización como guardar la imagen, mostrar las imágenes automáticamente y escuchar la música incluida en el CD mientras visualizamos las imágenes. Es posible usar las teclas de cursor o la barra espaciadora para cambiar de imagen.

Made In Japan: Escogiendo una aplicación de la lista y pulsando la palanca se ejecuta el programa de instalación de la misma. Si la aplicación lo permite, al escogerla se ejecutará desde el CD-ROM. En algunas aplicaciones se encuentran los archivos originales del programa en formato ZIP dentro del directorio PROGS del CD-ROM para realizar una instalación manual. Si se incluyen temas para el escritorio en el CD es necesario tener instalado Microsoft Plus! para poder cambiarlos. En caso contrario, hay que acceder a los iconos, gráficos y sonidos directamente desde el CD.

NOTAS

El programa DOKAN no funciona con Windows 3.1. Los usuarios de este sistema pueden acceder directamente al CD. La estructura del CD es la siguiente:

SONIDO (archivos de sonido)
VIDEO (archivos de video)
ART (imágenes)
PROGS (sección 'Made in Japan')
WEBS (sección otaku webs)
EMANA (sección E-Manga)

La mayoría de las webs y algunos programas utilizan nombres de archivos largos, por lo que no se pueden utilizar en Windows 3.1. La reproducción de música al visualizar imágenes necesita un ordenador y una unidad de CD-ROM rápidos, ya que los archivos de música MP3 requieren mucho tiempo de proceso del ordenador. Las versiones antiguas de Quick Time impiden la reproducción correcta de los archivos MPEG de vídeo. Es recomendable desinstalarlas y utilizar la versión de 32 bits incluida en el CD.

Para consultas técnicas enviar un E-mail a la siguiente dirección: jgy@intercom.es (nuestro servicio técnico)




ELIGE TU AVENTURA
WAR DRONES
Combate Aereo
SWARM
Arcade
SEVEN KINGDOMS
Estrategia
Tlon
Aventura Gráfica
Kart CHALLENGE
Competición
BLOODBATH
Tiro al Blanco
Hesperian Wars
Rol
VANGERS one for the road
Aventuras
Lo encontrarás en:
El Corte Inglés
MIDAS
ARES multimedia